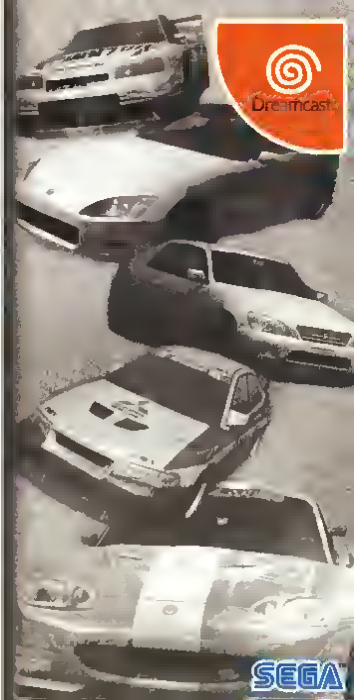
Sega GT™

Homologation Special

MANUAL BOOK

As the particular behavior of each and every model has been completely and perfectly simulated down to the most painstakingly minute detail, this is no mere "game". You'll actually feel the bodily sensation of driving.



ドリームキャスト専用ソフトのご使用前に

保護者の方へ 小さなお子さまがご使用になる場合は、必ず保護者の方が一緒に読んで説明してあげてください。

⚠ 注意

●このソフトを使用するときは、部屋を明るくし、目に負担が掛からないようテレビ画面から十分に離れてください。また、1時間のため、1時間ごとに10～20分の休憩をとり、疲れているときや睡眠不足での使用は、おやめください。長時間の使用またはテレビ画面に近づいて使用すると、視力低下の原因となります。

●こく まれに、強い光の刺激や点滅、テレビ画面などを見ていて、一時的に筋肉のけいれん、意識の喪失等の症状を起こす人がいます。こうした経験のある方は、このソフトを使用する前に、必ず医師と相談してください。また、使用中にこのような症状が起きたときは、すぐに使用をやめ、医師の診察を受けてください。

●ディスクは回転が完全に止まってから取り出してください。回転中のディスクに触ると、ケガやディスクの損傷の原因となります。

●このディスクは、ドリームキャスト専用です。オーディオ用のCDプレイヤーで使用すると、大音量によって耳に障害を被る恐れがありますので、絶対に使用しないでください。

使用上のご注意

●ディスクの両面ともキズ、汚れや損傷等をつけないよう、扱いには注意してください。また、ディスクを曲げたりセンター孔を大きくしないでください。

●ひび割れ、変形、破損したものを使用すると、誤作動や故障の原因になりますので、絶対に使用しないでください。

●ディスクの両面とも文字を書いたり、シール等を貼らないでください。

●使用後は元のケースに入れ、直射日光や高温になる場所を避けて保管してください。

●汚れを拭くときは、レンズクリーニング等に使うやわらかい布で、中心部から外周部に向かって放射状に軽く拭き取ってください。なお、シンナーやベンゾイン等は使わないでください。

●このディスクを一般のCDプレイヤー等で使用すると、機器の故障やスピーカー等を破損する原因になりますので、絶対に使用しないでください。

●ドリームキャスト本体およびご使用になる周辺機器の取扱説明書等も必ずあわせてご覧ください。

※このソフトは「タイトル名」「どのくらいそのソフトで遊んだか」「どんなふうにそのソフトを遊んだか」等のゲームプレイ履歴（プレイ情報）を「本体メモリ」に記録します。この情報は、さまざまなソフトでお客様のそれまでの遊び方・進み方によってゲームの展開を変化させるために使われる予定のものです。

※弊社の商品は、常に品質、機能、改良の努力を行っておりますので、お買い求めのソフトと印刷物の内容が一部異なる場合があります。あらかじめご了承ください。



CONTENTS

「SegaGT」の世界	4
基本操作方法	8
ゲームの始め方	10
ゲームモード紹介	12
CHAMPIONSHIP	14
SINGLE RACE	38
TIME ATTACK	40
DUAL RACE	42
REPLAY BOOTH	45
MEMORY CARD	46
INTERNET	47
OPTION	50
レースの流れ	52
DRIVER TEST	54
WORKS CUP OFFICIAL RACE EVENT RACE	56
FACTORY LICENSE	62
SINGLE RACE	64
TIME ATTACK	66
DUAL RACE	70
レース画面の見方	72
SET UPの方法	73
SAVE REPLAYの方法	76
ミニゲームの遊び方	77

Homologation Special」
をお買い上げいただき、誠にありがとうございました。ゲームを始める前にこの
取扱説明書を必ずお読みください。

セガにユーザー登録される前に作成されたゴーストカー用ファイルは、アップ
ロードすることができません。あらかじめご了承下さい。

このゲームはバックアップ対応です。セーブファイルについてはP.11をご覧ください。

Driving Sensation——車をコントロールする

オーバー300km/hのハイスピードから
ブレーキペダルを底付くまで踏み込み、
限界ギリギリのコーナリングへ。
悲鳴のように鳴り響くタイヤのスキール音。
グリップを失い暴れるマシン——。
コースアウトと紙一重の状況の中、
冷静なアクセル&ステアリングワークで
レーシングラインをトレースし、
コーナーを脱出していく…。
そんな「本物」の走りが、ここにある。

Sega GT Homologation Special

【What's "Homologation Special" ?】

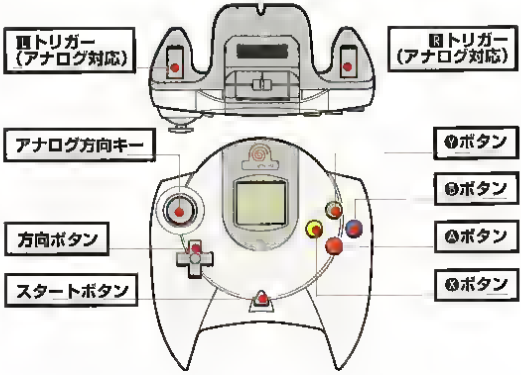
"Homologation"（ホモロゲーション）とは「規格・承認」という意味で、モータースポーツの世界では、FIA（国際自動車連盟）やJAF（日本自動車連盟）が主催する公認レースの規格に沿った車両を作り、認証番号として公式に認めてもらうことを意味します。
「SegaGT」では、この"Homologation"に"Special"を加えることで、上記の流れで生産されたスポーツタイプの市販車を意味しています。
これらの車は高いポテンシャルを持つタイプが多く、WRC（世界ラリー選手権）やJAF主催のレースなどの競技車両として活躍しています。


快感がここにある。
NISSAN
MITSUBISHI

基本操作方法

■コントローラの各ボタンの名称と操作方法

まずはゲームの基本操作方法を、「メニュー画面」「リプレイ画面」「レース画面」に分けて紹介していきます。なお、この取扱説明書内で説明している操作はすべて初期設定（TYPE A）です。「OPTION」モードの「CONTROLLER（P51参照）」で各種操作の設定を変更でき、「CALIBRATION（P51参照）」でアナログの設定を調整することができます。



ドリームキャスト・コントローラ

レーシングコントローラは、ハンドルの微妙な角度を固定しやすいため、より正確なハンドリングを行うことができます。



Lレバー
(アナログ対応)

Rレバー
(アナログ対応)

■ソフトリセット
トリームキャスト・コントローラ
●+●+●+スタートボタン
レーシングコントローラ
●+●+スタートボタン

−ボタン

Bボタン

ハンドル
(アナログ)

+ボタン

Aボタン

スタートボタン

※電源を入れる前に、コントローラをコントロールポートA（2Pプレイ=DUAL RACEの場合はAとB）に接続してください。
※本体の電源を入れるときに、コントローラ、レーシングコントローラのアナログ部分を動かさないでください。動かすとポジションの調整が正しく行われず、誤動作の原因となります。もし、誤動作が生じた場合は、いったん電源を切り、アナログ部分を動かさずに電源を入れてください。

レーシングコントローラ（別売）

■メニュー画面などでの操作方法



ゲームモードやレース、車種などの選択画面では、以下の操作を行います。実行したモードによっては、次々に画面を切り替えながらさまざまな項目を選択決定していくことになります。前の画面に戻りたいときは、Ⓑボタンを利用しましょう。

方向ボタン／アナログ方向キー ハンドル(⇔)／＋ボタン(⇑)／－ボタン(⇓)	項目の選択
Ⓐボタン	決定
Ⓑボタン	キャンセル（1つ前の画面に戻る）

■リプレイ画面での操作方法



レースで予選や決勝を走り終えると、直前の走行のリプレイを見ることができます。3種類のカメラ位置を軸にさまざまなアングルから自分の走りを堪能することが可能です。なお、リプレイの詳細については、P.45、46で紹介していますので参照してください。

方向ボタン⇑⇓／アナログ方向キー⇑⇓ ＋ボタン(⇑)／－ボタン(⇓)	ビューモードの変更（コース→クローズ→カー）※ ポーズメニュー画面での項目の選択
Ⓐボタン	タイムや順位などの情報の表示→非表示
Ⓑボタン	ビューの詳細変更 ・コース時＝変更不可 ・クローズ時＝クローズ→アウトサイド→ドライバー ・カー時＝カー1→カー2→……→カー9
スタートボタン	ポーズ（メニュー画面の表示／項目の決定）

※「REPLAY BOOTH」（P.45、46参照）のみ。各走行終了後の「REPLAY」では変更することができません。

■レース画面での操作方法





ハンドル、アクセル、ブレーキはアナログ対応になっていますので、カウンターステアなとの微妙なステアリングワークや、アクセル開度を一定の量でキープするなとの操作が可能てす。また、レース前のミッション選択で「MT」にすれば、ギアチェンジを自分で行うことができます。

方向ボタン	ハンドル（デジタル）／ポーズメニュー画面での項目の選択
アナログ方向キー ハンドル	ハンドル（アナログ） ポーズメニュー画面での項目の選択（アナログ方向キーのみ）
Ⓐボタン ＋ボタン	MT時＝シフトアップ AT時＝シフトアップ（R［リバース］→N［ニュートラル］→1速） ポーズメニュー画面での項目の選択（レーシングコントローラのみ）
Ⓧボタン －ボタン	MT時＝シフトダウン AT時＝シフトダウン（1速→N［ニュートラル］→R［リバース］） ポーズメニュー画面での項目の選択（レーシングコントローラのみ）
Ⓑボタン Ⓐボタン	サイドブレーキ
Ⓨボタン Ⓑボタン	視点変更（クローズ→アウトサイド→ドライバー）
Lトリガー Lレバー	ブレーキ
Rトリガー Rレバー	アクセル
スタートボタン	ポーズ（メニュー画面の表示／項目の決定）

■＝ドリームキャストコントローラ　■＝レーシングコントローラ　■＝両コントローラ共通

ゲームの始め方

■ゲームのスタート方法を選択する

電源を入れると、オープニングデモが流れます。ここでスタートボタンを押せば、タイトル画面が表示。さらにスタートボタンを押すことで、「NEW GAME」と「CONTINUE」が表示されます。実行したい項目を▲▼で選択し、Ⓐボタンかスタートボタンで決定しましょう。

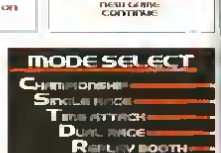




NEW GAME

■最初からゲームを始める

最初の状態からゲームをスタートするためのモードです。実行すると、下記の8種類のゲームモードが表示されますので、実行したいモードを▲▼で選択し、Ⓐボタンで決定しましょう。



選択できるゲームモード

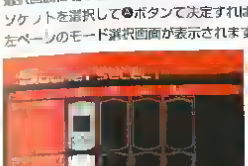
CHAMPIONSHIP（P.14）	各種レースへの参加やオリジナルカーの作成等が可能なモードです。
SINGLE RACE（P.38）	あらかじめ用意された車を使ってレースを行うモードです。
TIME ATTACK（P.40）	CHAMPIONSHIPで入手した車でタイムアタックを行うモードです。
DUAL RACE（P.42）	プレイヤー2人で対戦することができるモードです。
REPLAY BOOTH（P.45）	各レース終了後に保存したリプレイを見るためのモードです。
MEMORY CARD（P.46）	ゲームファイルのセーブやロードなどを行うモードです。
INTERNET（P.47）	「SegaGT」専用ホームページにアクセスするためのモードです。
OPTION（P.50）	操作、サウンドなどのゲーム環境の設定を行うモードです。

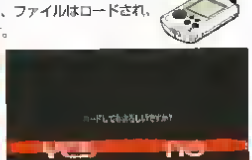
CONTINUE

■セーブファイルを使ってゲームを再開する



メモリーカードにセーブしたファイルでゲームを再開するモードです。ファイルが保存されたメモリーカードを右図のようにコントローラに差し込んだ状態でこのモードを実行すると、メモリーカード選択画面に切り替わります。↑↓←→でファイルが入っている拡張ソケットを選択して○ボタンで決定すれば、ファイルはロードされ、左ページのモード選択画面が表示されます。





セーブファイルについて

このゲームには5種類のセーブファイルがあります。以下がファイルの種類、各ファイルの使用ブロック数、ファイル名、各ファイルのセーブ方法の参照ページ（カッコ内）です。

- ■「SegaGT」メインデータ用ファイル／使用ブロック数＝42／"SEGAGT____.SYS（P.34）
- ■リプレイデータ用ファイル／使用ブロック数＝最小9～（平均で12～15）／"SEGAGT____.R00（P.76）
- ■ゴーストカーデータ（TIME ATTACKモードでセーブしたデータ）用ファイル
  使用ブロック数＝最小9～（平均で12～15）／SEGAGT____.G00（P.70）
- ■ゴーストカーデータ（SegaGTホームページからダウンロードしたデータ）用ファイル
  使用ブロック数＝最小9～（平均で12～15）／SEGAGT____.D00（ダウンロード方法はP.48、49参照）
- ■ミニゲーム用ファイル／使用ブロック数＝128／SEGAGT____.VM（P.35）


GAME MODE
T...MPIONSHIP,SINGLE RACE,TIME ATTACK,DUAL RACE,REPLAY BOOTH,MEMORY CARD,INTERNET,OPTION


Sega
GT
Homologation Special

ゲームモード紹介

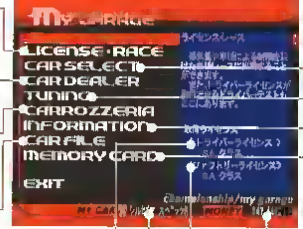
■ゲームのモードは全8種類

用意されているモードは全部で8種類。メインとなる「CHAMPIONSHIP」のほかにも、友達との対戦モードや、専用のホームページからダウンロードしたゴーストカーとタイムを競うモードなどをプレイすることができます。ここでは、各モードの利用法を紹介していきましょう。



CHAMPIONSHIP ■トップドライバーを目指すモード

「SegaGT」のメインモードです。モードを選択決定後、下の「MY GARAGE画面」が表示されたら、実行したい項目を▲▼で選択し、Ⓐボタンで決定しましょう。なお、一番下の「EXIT」を選択決定するかⒷボタンを押すと、ゲームモード選択画面に戻ります。



※トライバーライセンス、ファクトリーライセンスを持っていない場合は「なし」と表示されます。

LICENSE・RACE ■ドライバーライセンスを取ってレースに参加する

「CHAMPIONSHIP」モードの核となる項目で、レース参加に必要なトライバーライセンスを取るための「DRIVER LICENSE」や、レギュレーションの異なる2種類のレース、「OFFICIAL RACE」に「EVENT RACE」という計3種類のメニューが用意されています。実行したいメニューを▲▼で選択し、❷ボタンで決定しましょう。一番下の「EXIT」を選択決定するか❸ボタンを押せば、MY GARAGE画面に戻ります。



DRIVER LICENSE レース参加に必要なドライバーライセンスを取得する

「CHAMPIONSHIP」で"車を走らせる"（レースのほかにテストがあります→P 29参照）には、それぞれのレギュレーションに応じたトライバーライセンスを所持していなければなりません。そのライセンスの取得を担うのが、この「DRIVER LICENSE」です。このメニューには「DRIVER TEST」と「WORKS CUP」という2種類の項目があり、▲▼で選択、❷ボタンで決定することになります。ただし「WORKS CUP」をプレイするには、「DRIVER TEST」で好成績をあげる必要があります（P 16、17参照）。



「CHAMPIONSHIP」モードはドライバーライセンスの取得から始まる

「CHAMPIONSHIP」モードには全部で6種類の項目が用意されていますが、「LICENSE・RACE」「INFORMATION」「CAR FILE」「MEMORY CARD」以外はドライバーライセンスを取得していなければ実行できません。最初にドライバーライセンスを取得し、その後、「CAR DEALER」で車を買うか、「CARROZZERIA」でオリジナルカーを造ることで初めてレースに出場できるのです。



DRIVER TEST→ドライバーライセンスの取得テストに挑戦する

テストを受けてドライバーライセンスの取得を目指します。テストは各メーカーごとに用意されていて、選んだメーカーの車に乗り、設定されたコースを規定時間内に走破すれば合格、ライセンスを取得できます。また、走破タイムが1位だった場合には、「WORKS CUP」に出場できるようになります。

1 クラスを選択決定する

まずは取得したいドライバーライセンスのクラスを決めます。↑↓で選択し、Aボタンで決定しましょう。クラスは以下の4種類。それぞれ下のクラスのライセンスを持っていなければ、上のクラスに挑戦することはできません（ENTRY以外）。最初はENTRY CLASSに挑戦しましょう。

●ドライバーライセンスの種類

ENTRY CLASS	最初に挑戦できるクラス 排気量1000cc以下の車に乗ることができます
B CLASS	ENTRY CLASSのドライバーライセンスを持っていることで挑戦できるクラス 排気量1600cc以下の車に乗ることができます
A CLASS	B CLASSのドライバーライセンスを持っていることで挑戦できるクラス 排気量2000cc以下の車に乗ることができます
SA CLASS	A CLASSのドライバーライセンスを持っていることで挑戦できるクラス 排気量2001cc以上（上限なし）の車に乗ることができます

2 メーカーを選択決定する

クラス選択に続いて、メーカーを決めます。↑↓で選択してAボタンで決定後、レキュレーション画面で規定タイム、コース、試験車を確認したら、「START」を選択決定しましょう。なお、クラスによって選択できるメーカーは異なります。





TO "RACE SESSION" P.54

WORKS CUP→ワークスカーによるレースに参加する

各メーカーのワークスカー（レース仕様車）が集うレースに出場します。「DRIVER TEST」でトップタイムを叩き出し、ファーストドライバーのシートを獲得（P.55参照）した場合のみ、そのメーカーからワークスカーを借りるという形で参加することができます。

1 クラスを選択決定する

まずは出場クラスの選択です。「WORKS CUP」の出場権を獲得した「DRIVER TEST」のクラスを↑↓で選択し、❶ボタンで決定しましょう。もし、出場権を獲得していないクラスを選択決定すると、「参加できません」という警告画面が表示されます（「OK」を決定すれば選択画面に戻ります）。

2 メーカーを選択決定する

メーカー選択では、「DRIVER TEST」で「WORKS CUP」の出場権を獲得したメーカーを選ぶことになります。↑↓で選択し、❶ボタンで決定しましょう。続いてレギュレーション画面が表示されますので、コースと賞金を確認し「START」を選択決定します。







TO 'RACE SESSION' P.56

OFFICIAL RACE 『SegaGT』公式レースに参加する

各クラスごとに設けられた公式レースに出場します。レースは、ポイントの合計を競うシリーズ戦と、1戦のみを行うスペシャルレースの2種類。B～SAクラスのレースに参戦するためには、それぞれ1ランク下の2レースで優勝していなければなりません。

1 クラスを選択決定する

まずは出場したいクラスを↑↓で選択し、❶ボタンで決定しましょう。その際、各クラスに対応するトライバーライセンスを所持している上で、規定に沿った排気量の車（ENTRY＝1000cc以下、B＝1600cc以下、A＝2000cc以下、SAは制限なし）に乗っていなければなりません。また、上記のとおり、B～SAクラスのレースに出場する際には、1ランク下のクラスのレースに優勝していることも条件となります。



2 レースを選択決定する

レースには「○ CLASS CUP」と「○ CLASS SPECIAL RACE」の2種類があり（○にはそれぞれのクラス名が入ります）、前者の場合、車種は問いませんが、後者の場合はワークスカーかオリジナルカー（P.26参照）でなければ出場できません。その条件を満たした上で出場したいレースを↑↓で選択し、❶ボタンで決定しましょう。その後、使用するコース名や賞金の内訳を確認できるレギュレーション画面が表示されますので、情報を確認したら「START」を選択決定しレースへと進みます。





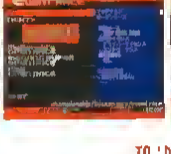
TO "RACE SESSION" P.56

EVENT RACE さまざまなレギュレーションのレースに参加する

シリーズ戦や単戦　トーナメント戦など、さまざまなレギュレーションによるレースに出場します。レースは全部で18種類あり　車種や排気量の制限が設けられたレースもあれば、無制限のレースも用意されています。また、いくつかのレースにはスポンサーが付いていて、見事1位になればレース賞金のほかに、スポンサーからの賞金を獲得することができます。

1 レースを選択決定する

▲▼でレースを選択すると、画面右に出場条件（車種や排気量、ドライバーライセンスなどの制限）が表示されます。その条件を満たしているのであれば●ボタンで決定し、次のレギュレーション画面で「START」を選択決定してレースへ進みましょう。なお、レース選択画面中に◀▶（あるいは▲▼）で「NEXT」を選択決定すれば次の画面に、「BACK」を同様に選択決定すれば前の画面に切り替わります。



TO 'RACE SESSION (P.56)

制覇したレースには月桂冠のマークが表示される

1度でも勝ったレースには、名前の横に月桂冠のマークが表示されます（各モードのすべての1レースに勝てば、そのモード名の横にも表示）。もちろん、勝ったレースに再チャレンジすることは可能です。また、「DRIVER TEST」の場合、テスト結果（1〜3位）を表すマークがメーカー名の横に表示されます。いずれかのマークが付いていれば、ライセンスを獲得しているということです。



CAR SELECT ■カレージ内の別の車に乗り換える

「CAR DEALER」で購入した車や「CARROZZERIA」で作成した車、レースで獲得した車の閲覧や乗り換えを行います。車種や排気量の制限に引っかかり、現在乗っている車ではレースに出場できない場合は、ここで条件に合った車に乗り換えましょう。

1 乗りたい車を選択決定する



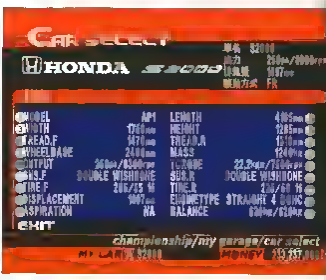


乗り換えたい車を▲▼で選択、Ⓐボタンで決定（「NEXT」を選択決定で次のリスト、「BACK」を選択決定で前のリストが表示）すると、その車の詳細画面に切り替わります。ここで「OK」を選択決定します。さらに「YES」を選択決定すれば乗り換え完了です。また、この画面では、「SPEC（車の性能を見る）」「MOTION（車をあらゆる角度から見る）」「SET UP（パーツの交換やセッティングを行う）」を実行することができます（▲▼で選択、Ⓐボタンで決定。詳細は以下を参照してください）。

【車のスペックを見る】

「SPEC」では、選択した車の詳細データを見ることができます。各項目の意味は下記を参照してください。

❶車両形式
❷全長
❸全幅
❹全高
❺左右の前輪間の中心間の距離
❻左右の後輪間の中心間の距離
❼前輪の中心から後輪の中心までの距離
❽車両重量
❾最大出力
❿最大トルク
⓫フロントサスペンションの形式
⓬リヤサスペンションの形式
⓭前輪のサイズ
⓮後輪のサイズ
⓯総排気量
⓰エンジンの種類
⓱吸気形式
⓲前後の重量バランス



※各自動車の性能諸元は、実際のデータに基づき、このゲーム独自の再現を行ったものです。実車のものと異なる場合があります。

【車を多方向から見る】

「MOTION」では、選択した車の動きを多方向から見ることができます。アナログ方向キーの◆◆で車を回転、Rトリガーでアクセル、Lトリガーでブレーキとなります。





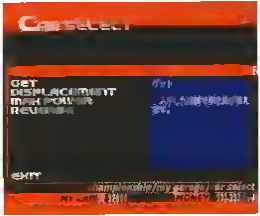
【パーツ交換とセッティングを行う】

「SET UP」を実行すると、購入したパーツの交換やセッティングなどを行うことができます。◆◆で「CHANGE PARTS」か「SETTING」を選択し、❷ボタンで決定しましょう。また、「PARTS INFO」を選択決定すれば、現在装着しているパーツの一覧を、「SETTING INFO」を選択決定すれば、現在のセッティングの数値などを見ることができます。なお、この「SET UP」の詳細については、P.73を参照してください。



【リストを並び替える】

車リスト画面で「SORT MENU」を選択決定すると、右の画面が表示されます。ここでは、車リストを以下のような順に並び替えることができます。◆◆で「GET」「DISPLACEMENT」「MAX POWER」「REVERSE」のいずれかを選択、❷ボタンで決定すれば、それぞれの内容に応じた順番に入れ替わります。



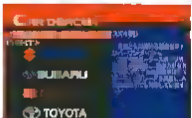
GET	入手した順に並び替えます
DISPLACEMENT	排気量の大きい順に並び替えます
MAX POWER	最大馬力の大きい順に並び替えます
REVERSE	上記で並び替えた順番を逆にします

CAR DEALER ■新たな車を購入する

新車や中古車の購入のほか、自分の車を売ることができます。ドライバーライセンスを取得しても、がなければレースに出場することはできませんので、スペックなどを見ながらベストな買い物をしましょう。また、クラスや排気量制限を満たす車を選ぶことも忘れないようにしたいところです。

1 メーカーを選択決定する

まずは購入したい車のメーカーを選びます。↑↓で選択し、Ⓐボタンで決定しましょう（「NEXT」を選択決定すれば次の画面、「BACK」を選択決定すれば前の画面に戻ります）。また、「USED CAR」を選択決定すると、中古車の購入や、現在乗っている車の売却ができます（詳細は右ページ参照）。



2 車を選択決定する

販売車両一覧が表示されたら、価格をチェックした上で購入したい車を←→で選択し、Ⓐボタンで決定しましょう。その車の詳細画面に切り替わりますので ←→でカラーを選び、「OK」を選択決定します。なお、この際 P 20の「CAR SELECT」同様の「SPEC」と「MOTION」が実行可能です（P 20 21参照）。「OK」を決定後、「購入しますか？」の問いに対して「YES」を選択決定すると、続いて「乗り換えますか？」と聞かれます。乗り換えたい場合は「YES」を選択決定してください（「NO」を選択した場合は自動的にガレージに入ります）。



※各自動車の価格は、実際のデータに基づき、このゲーム独自の換算を行ったものです。実際のものと異なる場合があります。

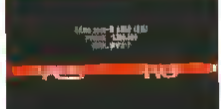
【中古車を買う】
販売車両一覧が表示されたら　購入までの流れは左ページと同じです。購入したい車を選択決定後、「OK」を選択決定しましたら、「購入しますか？」の問いに対して「YES」を選択決定しましょう。



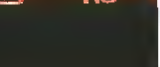


【自分の車を売る】
販売車両一覧で「SELL」を選択決定後　現在乗っている車の詳細画面になります。ここで「OK」を決定すると売却価格が表示されますので、この値段で問題なければ「YES」を選択決定しましょう。





購入する車のクラスをきちんと確認する



車名の頭に表示されているアルファベット（E、B、A、SA）は、クラス名です。多くのレースではクラス（排気量）の制限が設けられていますので、購入の際はスペックだけでなく、クラスも確認するようにしましょう。なお、市販車、ワークスカー、オリジナルカーでマークの色は異なります（下記参照）。

市販車　ワークスカー　オリジナルカー

TUNING ■車の性能を高めるパーツを購入する

現在乗っている車用のパーツを購入、装着し、エンジンやサスペンション、ブレーキなどの性能アップを図ります。装着したパーツは取り外すことができ、レースに応じて変更することが可能です。なおワークスカーはチューニングすることができません。

1 カテゴリーを選択決定する



パーツのカテゴリーは「ENGINE」「DRIVE TRAIN」「SUSPENSION」「BRAKE」「TIRE WHEEL」「REDUCING WEIGHT」の6種類（右ページ参照）。購入したいカテゴリーを▲▼で選択し、Ⓐボタンで決定しましょう。

2 パーツの種類を選択決定する



各カテゴリー内でも、パーツの種類が分類されています（右ページ参照）。購入したいパーツの種類を▲▼で選択し、Ⓐボタンで決定しましょう。なお「ENGINE」の場合、乗っている車のエンジンの吸気形式（NA／TURBO／SUPER CHARGER）に適した種類のみ選択可能です。

3 パーツを購入&装着する

購入したいパーツを▲▼で選択すると、画面右側にそのパーツの特徴と値段（CDST）が表示されます。資金が足りている場合、Ⓐボタンで決定し、「購入しますか？」に対して「YES」を選択決定すれば購入完了。その後、「装着しますか？」と問われるので、装着するなら「YES」を選択決定しましょう。







カテゴリー別パーツ一覧

ENGINE

エンジンの性能アップを図ります。パーツは吸気形式（NA、TURBO、SUPER CHARGER）ごとに用意されていて、現在乗っている車のエンジンに合った項目を選択することができます。一方、特定回転域の性能を高めるマフラーは、どのエンジンでもチューニング可能です。

- NA
  - PARTS: STEP 1 / STEP 2 / STEP 3
- TURBO
  - PARTS: STEP 1 / STEP 2 / STEP 3
- SUPER CHARGER
  - PARTS: STEP 1 / STEP 2 / STEP 3
- MUFFLER
  - PARTS: STREET / SPORTS / RACING

DRIVE TRAIN

エンジンの回転力を伝える駆動系の性能アップを図ります。パーツを交換することで、最高速や加速が変わってきます。

- TRANSMISSION
  - PARTS: STREET / SPORTS / RACING
- CLUTCH
  - PARTS: STEP 1 / STEP 2 / STEP 3

SUSPENSION

車の挙動に関わる足回りの性能アップを図ります。パーツを変えることで、能線性が大きく向上することでしょう。

- SUSPENSION KIT
  - PARTS: STREET / SPORTS / RACING
- STABILIZER
  - PARTS: SOFT / MEDIUM / HARD

BRAKE

ブレーキの性能アップを図ります。ブレーキ回りを交換するキットと、前後のブレーキバランスを調整するコントローラが用意されています。

- BRAKE KIT
  - PARTS: STREET / SPORTS / RACING
- CONTROLLER
  - PARTS: CONTROLLER

TIRE・WHEEL

車のグリップ力となるタイヤとホイールを交換します。タイヤは、ほかのチューニングレベルに合わせて選択することが重要になります。

- TIRE
  - PARTS: STREET / SPORTS / RACING
- WHEEL
  - PARTS: TYPE 1 / TYPE 2 / TYPE 3 / TYPE 4 / TYPE 5 / TYPE 6 / TYPE 7 / TYPE 8 / TYPE 9 / TYPE 10

REDUCING WEIGHT

速く走るために不必要な装置を外し、軽量化を図ります。重量が軽くなれば、加速性能や操動性能がアップします。

- PARTS: STEP 1 / STEP 2 / STEP 3

TUNING

CARROZZERIA ■プレイヤーオリジナルの車を造る



「SegaGT」の特徴の1つであるオリジナルカーの製造と、より性能の高いオリジナルカーを造るためのテストを行います。既存の市販車を購入するよりも高く付くことはありますが、オリジナルカー限定のレースもありますし、エンジンからシャシー、ボディまで自分の好みに合った車を造ることができますので、お金がある程度貯まったらチャレンジしてみましょう。

FACTORY オリジナルカーを製造する

エンジン、シャシー、ボディという、車を形成するユニットを自分で選び、製造します。初期段階では排気量が小さく、性能も劣る車しか造ることができませんが、「TRIAL」に合格すれば、排気量5000ccで1000馬力というモンスターマシンを造り上げることも可能です。

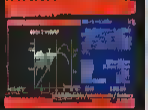
1 クラスとエンジン排気量を選択決定する



まずは、エンジンの排気量を決定します。▲▼で排気量のクラスを選択後、◀▶で排気量を選択し、Ⓐボタンで決定しましょう。ただし、最初はENTRYクラスの排気量しか選択できません（例えばB CLASSの排気量を選ぶには、B CLASSのファクトリーライセンスを取得しなければなりません）。

ロータリーエンジンは排気量の表記が異なる

SegaGT INFORMATION



排気量選択画面の中にある「654×2」と「654×3」の表記。これはロータリーエンジンの排気量を表しています。エンジンには大きく分けて、ピストンの往復運動によって出力するレシプロ形式と、ローターの回転運動によって出力するロータリー形式があります。現在は自動車メーカーのほとんどがレシプロエンジンを採用していますが、ロータリーエンジンには「小型で軽量」というメリットがあるのです。

2 エンジンの種類を選択決定する

エンジンの種類を選びます。画面右側に表示される情報を参考に←→で選択、❷ボタンで決定すると、続いて、吸気形式を選ぶことになります。↑↓で選択、❷ボタンで決定しましょう。なお、お金はすべてのユニットを選択後、総額として支払うことになります。





3 駆動方式を選択決定する

❶初に、シャシーのどの位置にエンジンを搭載するかを決めます。上記同様、画面右側に表示される情報を参考に↑↓で選択し、❷ボタンで決定しましょう。続いて、駆動輪を決めます。エンジンの搭載位置同様、↑↓で選択し、❷ボタンで決定すればOKです。





4 ボディの形状を選択決定する

エンジン、シャシーの後は、ボディの選択です。まずは、全体の形状を←→で選び、❷ボタンで決定しましょう。続いて外観の細かなフォルムを決めます。↑↓でタイプを選ぶと、ライトや排気口などの形が変わりますので、好みのフォルムが見つかったら、❷ボタンで決定します。





5 ボディの色を決めて車を製造する

最後はボディカラーの選択です。◀▶で好みの色を選んだら、「OK」を選んでⒶボタンを押しましょう。この際「SPEC」や「MOTION」も実行可能です（P.20、21参照）。色を決定後、「製造しますか？」と聞かれますので、問題がなければ「YES」を選択決定して製造しましょう。





6 オリジナルカーに名前を付ける

オリジナルカーに名前を付けます。▲▼◀▶で文字を選択し、Ⓐボタンで決定（最大10文字まで入力可能）。「SPACE」で1角空き、「CLEAR」かⒷボタンで入力した文字の消去です。「END」で名前入力を終了後、オリジナルカーに乗り換える場合は「YES」を選択決定してください。







FACTORY LICENSE 新たなオリジナルカーを製造するためのテストを行う

ファクトリーで製造できる車の種類は、ファクトリーライセンスによって制限されています。より大きな排気量の車を製造するにはテスト（トライアル）を受け、上のクラスのファクトリーライセンスを取得する必要があります。

1 クラスを選択決定する



まずは、挑戦したいファクトリーライセンスのクラスを⬆⬇で選択し、❷ボタンで決定しましょう。ただし、ファクトリーライセンスに挑戦するには、同じクラスのトライバーライセンスを所持している上で、下のクラス（排気量）のオリジナルカーに乗っていなければなりません。

●ファクトリーライセンスの種類

B CLASS	B CLASSのドライバーライセンスを持っていて、排気量1000cc以下のオリジナルカーに乗っていることで挑戦できるクラス 排気量1600ccまでのエンジンを造れるようになり、選択できるボディが増えます
A CLASS	A CLASSのドライバーライセンスを持っていて、排気量1600cc以下のオリジナルカーに乗っていることで挑戦できるクラス 排気量2000ccまでのエンジンを造れるようになり、選択できるボディが増えます
SA CLASS	SA CLASSのドライバーライセンスを持っていて、排気量2000cc以下のオリジナルカーに乗っていることで挑戦できるクラス 排気量2000cc以上のエンジンを造れるようになり、選択できるボディか増えます

2 チャレンジするトライアルを選択決定する

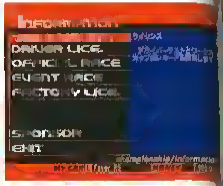


各クラスごとにトライアルは5つ用意されています。実行したいトライアルを⬆⬇で選択し、❷ボタンで決定しましょう。なお、5つのトライアルに順番はありませんので、任意で選んでください。5つのトライアルをすべてクリアすると、そのクラスのファクトリーライセンスを取得できます。

TO 'RACE SESSION' (P.62)

INFORMATION ■各種レースの情報を見る

「DRIVER TEST」「WORKS CUP」「OFFICIAL RACE」「EVENT RACE」「FACTORY LICENSE」のレギュレーションやレコードタイムなどの情報と、現在のスポンサーの獲得状況を閲覧します。現在自分がどのくらいの成績をあげているのかを確認したり、これからチャレンジするレースのレギュレーションや賞金などを事前に知ることができます。閲覧したい項目を▲▼で選択し、Ⓐボタンで決定しましょう。



DRIVER LICE 「DRIVER TEST」と「WORKS CUP」の情報を見る

「DRIVER TEST」と「WORKS CUP」のコースやレコードタイム、賞金などの情報を見ることができます。▲▼で「DRIVER TEST」か「WORKS CUP」を選択し、Ⓐボタンで決定してください。

DRIVER TEST→ドライバーテストの情報を見る

「DRIVER TEST」では、テストの規定タイムや使用コース、概要などを見ることができます。

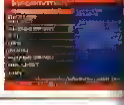
1 クラスを選択決定する

まずはクラスを選択します。▲▼で情報を見たいクラス（ENTRY、B、A、SA）を選び、Ⓐボタンで決定しましょう。



2 メーカーを選択決定する

続いてメーカーを選択します。▲▼で情報を見たいメーカーを選び、Ⓐボタンで決定しましょう。



3 「RECORD」を選択決定する





メーカーを決定すると、テストの規定タイムや使用コース、試験車などの情報が表示。この画面で「RECORD」を選択決定すれば、1～5位のタイムが見られます。

WORKS CUP→ワークスカップの情報を見る

「WORKS CUP」では、レースの使用コースや最速ラップ、順位ごとの賞金を見ることができます。

1 クラスを選択決定する



「DRIVER TEST」同様、まずはクラス選択です。▲▼で情報を見たいクラス（ENTRY、B、A、SA）を選び、❷ボタンで決定しましょう。

2 メーカーを選択決定する





続いてメーカー選択です。見たいメーカーを▲▼で選択し、❷ボタンで決定すると、使用コースやレコードタイム、1～6位の賞金の内訳が表示されます。

OFFICIAL RACE 「OFFICIAL RACE」の情報を見る

「OFFICIAL RACE」では、使用コースやレギュレーション、レコードなどを見ることができます。

1 クラスを選択決定する



まずはクラスを選択します。▲▼で情報を見たいクラス（ENTRY、B、A、SA）を選び、❷ボタンで決定しましょう。

2 レースを選択決定する





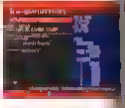
情報を見たいレースを↑↓で選択すると、使用コースとレギュレーション（排気量や車種の制限）が表示。❶ボタンで決定すると、レコードタイムと賞金が見られます。

EVENT RACE 「EVENT RACE」の情報を見る

「EVENT RACE」では、使用コースやレギュレーション、レコードなどを見ることができます。

1 レースを選択決定する





↑↓でレースを選択、❶ボタンで各種情報が表示。なお、レース選択画面で「NEXT」を選択決定すると次の画面、「BACK」を選択決定すると前の画面に切り替わります。

FACTORY LICE 「FACTORY LICENSE」の情報を見る

「FACTORY LICE」では、トライアルのルールやコースの特徴、レコードタイムが見られます。

1 クラスを選択決定する



ほかのレースと同様、まずはクラスを選択します。↑↓で情報を見たいクラス（B、A、SA）を選び、❶ボタンで決定しましょう。

2 見たいトライアルを選択決定する



次に、情報を見たいトライアルを選択します。↑↓でいずれかのトライアルを選ぶと、レコードタイムと使用コースの特徴、アドバイスが表示されます。

SPONSOR 獲得したスポンサーを見る



「EVENT RACE」に勝利して獲得したスポンサーを閲覧します。スポンサーは全部で13社あり、すでに獲得しているスポンサーは明るく、また獲得していないスポンサーは暗く表示されています。なお、「NEXT」を選択決定すれば次の画面、「BACK」を選択決定すれば前の画面に切り替わります。

CAR FILE ■ゲームに登場する車の情報を見る

ゲーム中に登場する車（オリジナルカーは除く）に関するあらゆる情報を見ることができます。

1 クラスを選択決定する

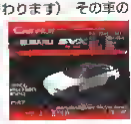


まずはクラス（ENTRY、B、A、SA）を選択します。▲▼で選び、Ⓐボタンで決定しましょう。ただし、各クラスと対応するライセンスを持っていないと、選択することができません（クラス名が暗く表示されています）。

2 車を選択決定する

クラスを決定すると、各クラスの排気量制限に準拠した車種のリストが表示。名前の頭にカギのマークが表示されている車は、1度でも所有していたことを表します。また、名前が「？？？」と表示されているのは、レースで優勝した場合のみ獲得できる車で、獲得した段階で正式名が表示され、選択決定できるようになります。情報を見たい車を▲▼で選択し、Ⓐボタンで決定すると（「NEXT」を選択決定すると次のリストに、「BACK」を選択決定すると前のリストに切り替わります）その車の詳細画面が表示。ここでは◀▶でボディカラーを変更できるほか、「SPEC」でその車のスペックの確認、「MOTION」でさまざまなアングルからその車の動きを見ることができます（P.20、21参照）。さらに「INFO」でその車の解説を見ることも可能です。





MEMORY CARD ■ゲームファイルのセーブやロードを行う



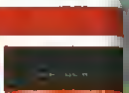
ゲームファイルのセーブ&ロード、ミニゲームのダウンロード&アップロード、メモリーカード同士による車の交換を行います。実行したい項目を↑↓で選択し、❍ボタンで決定しましょう。

SAVE ゲームファイルをセーブする

メモリーカードにゲームファイルをセーブします。なお、ゲームファイルの必要ブロック数は「42」で、1つのメモリーカードに1ファイルだけしかセーブすることができませんので注意してください。

1 セーブしたいメモリーカードを選択決定してセーブする



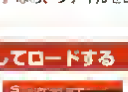


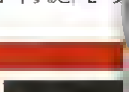
↑↓←→でセーブしたいメモリーカードが差し込んである拡張ソケットを選択し、❍ボタンで決定後、「YES」を決定すればセーブ完了です。すでにファイルがセーブされている場合、「上書きしてもよろしいですか？」と聞かれますので、OKであれば「YES」を決定しましょう。

LOAD ゲームファイルをロードする

メモリーカードにセーブしたゲームファイルをロードします。なお、ファイルをロードすると、セーブしていないデータは失われてしまいます。

1 ロードしたいメモリーカードを選択決定してロードする



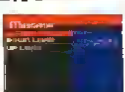


↑↓←→でゲームファイルかセーブされたメモリーカードが差し込んである拡張ソケットを選択し、❍ボタンを押すと「ロードしてもよろしいですか？」と聞かれます。ここで「YES」を選択決定すればロード完了です。

MINIGAME

ミニゲームのダウンロードとアップロードを行う

ミニゲーム「ホモポケ」（詳細はP 77参照）をビジュアルメモリにダウンロードしたり、ミニゲームのデータを「SegaGT」にアップロードします。↑↓で「DOWN LOAD」か「UP LOAD」を選択し、❷ボタンで決定しましょう。



DOWN ROAD→ミニゲームをダウンロードする

ビジュアルメモリにミニゲームをダウンロードします（必要ブロック数は「128」です）。

1 メーカーを選択する

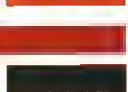
まずはダウンロードするメーカーを選択します。ミニゲームの内容は、メーカーごとに若干異なり、ミニゲームをクリアした際に入手できる車も、そのメーカー製となります。ダウンロードしたいメーカーを↑↓で選択し、❷ボタンで決定しましょう。なお、「NEXT」を選択決定すると次の画面、「BACK」を選択決定すると前の画面に切り替わります。



2 ビジュアルメモリを選択してダウンロードする

↑↓←→でダウンロードしたいビジュアルメモリが差し込んである拡張ソケットを選択し、❷ボタンで決定後、「YES」を決定すればセーブ完了です。なお、すでにミニゲームのファイルが入っている場合、上書きとなりますので、OKであれば「YES」を選択決定しましょう。





UP ROAD→ミニゲームで貯めたお金を所持金に追加する

ミニゲームで貯めたお金を「CHAMPIONSHIP」モードの所持金に加算します。また、ミニゲームで車を獲得した場合も、この「UP LOAD」で自分のガレージに入れることができます。

1 ストアハウス内のデータを引き出す

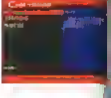
↑↓←→でミニゲームが入ったメモリーカードが差し込んである拡張ソケットを選択し、❍ボタンで決定すると、お金の総額（ミニゲームで貯めたお金×10D）と入手した車（SPECIAL CAR）が表示されます。これらを「CHAMPIONSHIP」モードに移す場合は、「YES」を選択決定すればOKです（データを移すと、ミニゲーム内のお金と車はなくなります）。なお、このUP ROADを実行できるのは、ミニゲームでエンディングを迎え、お金と車がストアハウスに保存された場合のみです。





CAR TRADE メモリーカード同士で車の交換や譲渡を行う

コントローラにメモリーカードを2個以上差し込み、それぞれのファイルが所有している車を交換したり、一方が持っている車をもう一方に無条件で譲ります。↑↓で「TRADE」か「SEND」を選択し、❍ボタンで決定しましょう。なお、ワークスカーの交換や譲渡はできません。



TRADE→メモリーカード同士で車を交換する

「CHAMPIONSHIP」モードで入手した車をメモリーカード同士で交換します。

1 メモリーカードを選択決定後、交換したい車を決定する

まずは一方のメモリーカードに入っているファイルから、交換する車を選びます。↑↓←→でゲームファイルが入ったメモリーカードが差し込んであるソケットを選択し、❍ボタンを押すと、所持している車（ワークスカーは除く）のリストが表示。↑↓で交換したい車を選択し、❍ボタンを押しましょう（「NEXT」で次のリスト、「BACK」で前のリストに切り替わります）。その車の詳細画面が表示されたら、「OK」を選択決定してください。なお、この画面ではお馴染みの「SPEC」や「MOTION」（P.20、21参照）のほかに、装着しているパーツの一覧を見られる「PARTS INFO」が実行可能です。







2 もう一方のメモリーカード内の車を決定して交換する

続いて、もう一方のメモリーカードに入っているファイルから、交換する車を選びます。1と同様の操作で、ファイルが入ったメモリーカード（1とは別の物）が差し込んである拡張ソケットを選択決定→交換する車を選択決定し、「OK」を決定しましょう。この後、「トレードを行いますか？」と問われ「YES」を選択決定すれば交換完了です。なお、「TRADE」を実行すると、セーブしていないファイルは失われてしまいますので、必要なファイルは事前にセーブしておきましょう。





SEND→別のメモリーカードに車を譲渡する

「CHAMPIONSHIP」モードで入手した車を、別のメモリーカードに譲ります。

1 メモリーカードを選択決定後、譲渡したい車を決定する

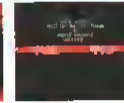
まずはメモリーカードに入っているファイルから、譲渡する車を選びます。「TRADE」の1と同様の操作で、ファイルが入ったメモリーカードが差し込んである拡張ソケットを選択決定→譲渡する車を選択決定し、「OK」を決定しましょう。





2 もう一方のメモリーカードを選択決定して譲渡する

続いて、1で選択した車を譲渡するファイルを選びます。ゲームファイルが入ったメモリーカード（1とは別の物）が差し込んである拡張ソケットを選択決定しましょう。その後、「送りますか？」と表示されたら、「YES」を決定すれば譲渡完了です。なお、「TRADE」同様、「SEND」を実行すると、セーブしていないファイルは失われてしまいますので注意しましょう。

SINGLE RACE

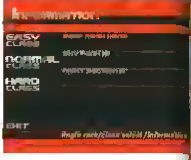
■1戦のみのレースを行うモード

あらかじめ用意された車を使って1戦だけレースを行うモードです。難易度が3段階あり、市販車だけでなくワークスカーもラインナップされています。車の性能は基本的にノーマルですが、足回りのセッティングをグリップとドリフトの2種類から選択できます。つまり、手軽にレースを楽しむことができるモードというわけです。

1 クラス(難易度)を選択決定する

まずはレースの難易度（クラス）を選択します。難易度はラインナップされている車種の排気量と、コースのバリエーションに応じて設定されています（下記参照）。排気量が小さければスピードが出ない分、コントロールしやすくなり、排気量が大きければその逆です。また、難易度が高くなるほどテクニカルなコースが出てきますので、その2点を踏まえた上でプレイしたい難易度を◆で選択し、❷ボタンで決定してください。なお、画面下の「INFORMATION」を選択決定後、情報を見たいクラスを選択決定すると、各コースのレコードタイムを見ることができます。



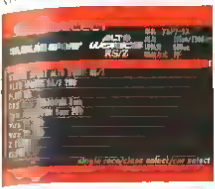


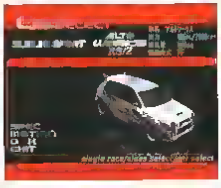
●クラス（難易度）による排気量とコースの違い

クラス	使用できる車種	コース
EASY CLASS	小排気量車	DEEP ROCK ROAD／SKY PEAK HILL NIGHT SECTION A
NORMAL CLASS	中排気量車	SOLID CIRCUIT／SNOWY MOUNTAIN GREAT ROCK ROAD／NIGHT SECTION A
HARD CLASS	大排気量車	NIGHT GROUND／SKY PEAK HILL SOLID CIRCUIT／NIGHT SECTION B SPRINT ZONE

2 車を選択決定する

難易度選択に続き、使用する車を選択します。↑↓で乗りたい車を選択して❷ボタンで決定すると「NEXT」で次の画面、「BACK」で前の画面に切り替わります)。その車の詳細画面が表示。←→でカラーを選択後、「OK」を選択決定すればコース選択に進みます。なお、「CHAMPIONSHIP」モードでの詳細画面同様「SPEC」と「MOTION」を実行することができます(P.20 21参照)。





3 コースを選択決定する

最後はレースを行うコースを選択します。↑↓で選ぶと、コースの全体像のグラフィックと特徴の説明文が表示されますので、それを参考に選択し、❷ボタンで決定しましょう。



TO "RACE SESSION" P.64

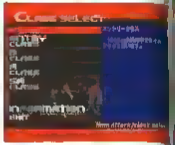
TIME ATTACK

■「CHAMPIONSHIP」で入手した車でタイムアタックを行うモード

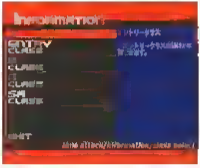
「CHAMPIONSHIP」モードで手に入れた車を使い、任意のコースでタイムアタックを行うモードです。タイムアタック後は、その走りをゴーストカーデータとしてセーブ（P.70参照）でき、ファイルを読みこんでレースすれば、ゴーストカーと一緒に走ることができます。また、「SegaGT」ホームページでほかのプレイヤーのゴーストカーデータ用ファイルをダウンロードし、対戦することも可能です（P.47参照）。

1 クラスを選択決定する

まずはクラスを選択します。クラスは「CHAMPIONSHIP」モード同様、車の排気量で分類されています（P.16参照）。チャレンジしたいクラスを▲▼で選択し、❷ボタンで決定しましょう。なお、「TIME ATTACK」モードは、「CHAMPIONSHIP」モードのファイルがロードされていないとプレイすることができません。



【コース別のレコードを見る】
クラス選択画面で「INFORMATION」を選択決定すると、各クラス単位でコース別のレコードタイム（1～5位）を閲覧できます。レコードを見たいクラスを選択決定したら、コースを選択しましょう。





2 車を選択決定する

クラス選択に戻る。使用する車を選択します。選択したクラス最下の車のみリストアップされますので ↑↓で乗りたい車を選択して❶ボタンで決定しましょう（「NEXT」で次の画面、「BACK」で前の画面に切り替わります）。その後、詳細画面で「OK」を選択決定すれば、次のコース選択に進みます。なお、「SINGLE RACE」同様「SPEC」と「MOTION」を実行できます（P.20、21参照）。





3 コースを選択決定する



最後にタイムアタックを行うコースを選択します。逆回り（REVERSE）を含めた全22コースの中から走りたいコースを↑↓で選び ❶ボタンで決定しましょう（「NEXT」を選択決定すれば次の画面、「BACK」を選択決定すれば前の画面に切り替わります）。

TO 'RACE SESSION' P.68



DUAL RACE

■プレイヤー同士でレースを行うモード

プレイヤー2人で対戦を行うモードです。コントロールポートBにもコントローラを接続することでモードが実行可能になります。車はあらかじめ用意されたものと、「CHAMPIONSHIP」モードで入手したものを使用することができます。

1 CAR DATAを選択決定する



モードを実行すると、右のCAR DATA選択画面が表示。「NORMAL」を選んだ場合は、あらかじめ用意された車を使用することになり、「MEMORY CARD」を選んだ場合は、「CHAMPIONSHIP」モードで入手した車を使用することになります。1プレイヤー側のコントローラの⬆⬇でどちらかを選択し、Ⓐボタンで決定しましょう。なお、「MEMORY CARD」を選んだ場合の流れは以下で説明します。

【CHAMPIONSHIPモードで入手した車を使う】

「MEMORY CARD」を選択決定すると、メモリーカード選択画面が表示。1、2プレイヤーともに⬅➡でゲームファイルが入ったメモリーカードが差し込んである拡張ソケットを選択し、Ⓐボタンで決定しましょう。両者の拡張ソケット選択が終了すると、次の車選択に移ります。



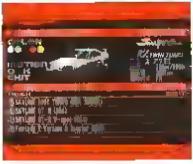




2 車を選択決定する

「NORMAL」を選択決定した場合、まずはメーカーを選ぶことになります。1、2プレイヤーともに↑↓←→で選択し、Aボタンで決定後、続いて↑↓で使用したい車を選択、Aボタンで決定しましょう（メーカー選択画面、車選択画面ともに「NEXT」で次の画面、「BACK」で前の画面に切り替わります）。その後、車の詳細画面に切り替わりますので、←→でボディカラーを選択後、「OK」を選択決定します。その際、「MOTION」が実行可能です（P 21参照）。一方、「MEMORY CARD」を選択決定した場合はメーカー選択はなく、ダイレクトで車選択となります。上記と同様の操作で1、2プレイヤーともに車を選択決定しましょう。

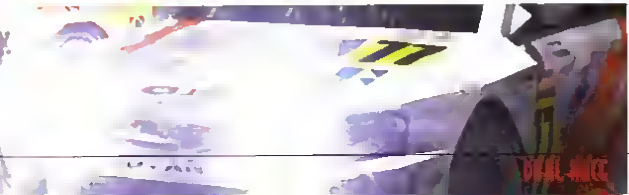




3 コースを選択決定する



車選択に続き、レースを行うコースを選択します。「TIME ATTACK」同様全22コースの中から走りたいコースを1プレイヤー側のコントローラの↑↓で選び、Aボタンで決定しましょう（「NEXT」を選択決定すれば次の画面、「BACK」を選択決定すれば前の画面に切り替わります）。



4 ルールを設定する

最後はレースのルールを設定します。設定項目は下記の3種類。1プレイヤー側のコントローラの⬆⬇で項目を選択し、⬅➡で設定を変更しましょう。設定がひととおり終了したら、「RACE START」を選択して❶ボタンで決定します。



LAP COUNT	周回数（3～10LAP）を設定します。
DELAY	スタート時のハンデタイムを設定します。ハンデを背負うプレイヤー（1P/2P）を設定したら、タイム（0.50SEC～9.50SECの0.50SEC単位で全19段階）を設定しましょう。なお、タイムを「OFF」にした場合はハンデはなしとなります。
LAG TIME	スタートライン通過時の2台のタイム差が、この項目で設定したタイム（上記同様、0.50SEC～9.50SECの0.50SEC単位で全19段階。「OFF」にした場合はなし）を上回ると勝敗が決定します。例えばLAG TIMEを5.00SECに設定し、1Pがスタートラインを通過して2周目に入った後、2Pが5秒以内にスタートラインを通過しないとその時点でレース終了、1Pの勝利となります。

TO "RACE SESSION" P.70



REPLAY BOOTH

■レースリプレイを見るモード

セーブしたリプレイを見るモードです（リプレイのセーブ方法はP.76参照）。美麗なリプレイシーンをさまざまなアングルから見ることができます。

1 リプレイデータ用ファイルがあるメモリーカードを選択決定する

モードを実行すると、メモリーカードの拡張ソケット選択画面が表示されます。↑↓←→でリプレイデータ用ファイルが入ったメモリーカードが差し込んである拡張ソケットを選択し、❷ボタンで決定しましょう。



2 見たいリプレイデータ用ファイルを選択決定する

拡張ソケットを選択決定すると、リプレイデータ用ファイルのファイル一覧が表示。各ファイルにはモード名、レース名、コース名、車名、全周回の合計タイム、メモリーカードの使用ブロック数が記されています。↑↓で見たいファイルを選択し、❷ボタンで決定しましょう。なお、この画面ではファイルを削除することもできます（詳細は下記参照）。



【リプレイデータ用ファイルを削除する】
上記の画面で「DELETE」を選択決定後、↑↓で削除したいファイルを選択し、❷ボタンで決定すると、「消去しますか？」と問われます。ここで「YES」を選択決定すれば、選んだファイルがメモリーカード内から消去されます。





3 リプレイを見る

視点は3種類あり ◆◆で切り替えます。また、「CLOSE VIEW」と「CAR VIEW」では、❷ボタンでアングルを変えることも可能です。なお、リプレイを途中で終了させる場合は、スタートボタンでポーズ画面を表示し、「EXIT」を選択決定しましょう(「CONTINUE」で続行します)。







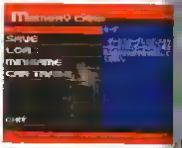




MEMORY CARD

■ゲームファイルのセーブやロードを行うモード

ゲームファイルのセーブ&ロード、ミニゲームのダウンロード&アップロード、メモリーカード同士による車の交換を行います。◆◆で「SAVE」「LOAD」「MINIGAME」「CAR TRADE」の中から実行したい項目を選択し、❷ボタンで決定しましょう。なお、各項目の内容や操作方法は、「CHAMPIONSHIP」モードの「MEMORY CARD」と同じですので、P34~37の説明を参照してください。



INTERNET

■ゴーストカーのダウンロードやカップ戦を見るためのモード

「SegaGT」専用ホームページにアクセスし、自分のゴーストカーデータ用ファイルのアップロードや、ほかのプレイヤーのゴーストカーデータ用ファイルのダウンロードをしたり、ランキングの閲覧やネットカップ戦へ参加します。まずはセガへのユーザー登録を行いましょう。

ユーザー登録後「INTERNET」モードを実行してホームページへ

セガにユーザー登録（P.49参照）した後、「INTERNET」モードを選択決定すると、ローカルホームページ画面に切り替わります。ここで「SegaGTホームページ」を選べば、自動的にダイアルアップ接続してホームページにアクセスすることができます。

※インターネットに接続すると、それまで遊んでいたゲーム進行が消えてしまいます。接続前には必ずゲーム進行を保存してください。
※なお、セガプロバイダーに登録される前に作成されたゴーストカーデータは、サーバーにアップロードすることができません。

ユーザー登録について

★セガにユーザー登録が完了していないと、「INTERNET」モードを楽しむことができません。「INTERNET」モードをプレイする前に「ドリームパスポート2」でユーザー登録を行ってください。ユーザー登録の方法は「ドリームパスポート2」のガイドブックを参照してください。
※「ドリームパスポート2」をお持ちでない方は、ドリームキャスト ダイレクトにご連絡ください。なお、入手の際には送料のみ、お客様のご負担（900円）となりますのであらかじめご了承願います。

お問い合わせ先
インターネット：http://www.d-direct.ne.jp（受付時間：24時間 年中無休）
TEL：03-5362-1505（受付時間：14:00～22:00 年中無休）

料金について

★ネットワークのご利用には、通信料金（電話代）とプロバイダーへのインターネット接続料金が必要になります。ご利用のしすぎには注意してください。
★セガプロバイダーで接続される場合、インターネットに接続するための特別な料金は必要ありません。
（2000年2月現在）

25
25

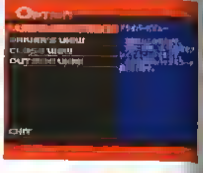


OPTION ■ゲーム環境の設定を行うモード



レース中の視点やBGM&効果音、コントローラの操作方法やアナログ入力の設定調整など、ゲーム環境の各種項目を設定します。▲▼で「VIEW POSITION」「SOUND」「CONTROLLER」「CALIBRATION」「SCREEN ADJUST」のいずれかを選択し、❷ボタンで決定しましょう。

VIEW POSITION レース画面の視点を変更する



レース中の視点を変更します。▲▼で「DRIVER'S VIEW（ドライバーからの視点）」、「CLOSE VIEW（車の真後ろからの視点）」、「OUTSIDE VIEW＝CLOSE VIEWよりカメラが後方に下がった視点）」のいずれかを選択し、❷ボタンで決定しましょう。ここで設定した視点は初期設定となり、レースがスタートすると必ずこの視点になります（レース中に❷ボタンで変更することは可能です）。

SOUND 音量の設定やサウンドテストを行う



音声出力の設定や、BGM&効果音のテストを行います。項目は下記の5種類あり、▲▼で設定したい項目を選択し、◀▶で設定を変更しましょう。なお、「STANDARD」を選択決定すると、初期設定に戻ります。

AUDIO	音声出力（STEREO＝ステレオ／MONO＝モノラル）を設定します
BGM VOLUME	BGMのボリューム（10段階。MAXに近いほどボリューム大）を設定します
SE VOLUME	効果音のボリューム（10段階。MAXに近いほどボリューム大）を設定します
BGM TEST	BGMを聞きます。◀▶で選択し、❷ボタンで再生しましょう

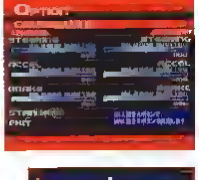
CONTROLLER コントローラの操作を設定する

コントローラの各種操作とバイブレーション（振動）機能を設定します。各種操作は、▲▼で「KEY CONFIG」を選択し、◀▶でタイプ（A～H）を設定しましょう。一方、バイブレーション機能は、コントローラの拡張ソケット2に「ぶるぶるぱっく（別売）」を差し込んでいるときのみ実行可能です。「ぶるぶるぱっく」を差し込んだ状態で「VIBRATION」を選択し、◀▶で「SHOCK（車の動きに合わせて振動）」「ENGINE（エンジンの回転数に合わせて振動）」「OFF（振動しない）」のいずれかに設定しましょう。なお、レーシングコントローラは操作設定のみ可能です。



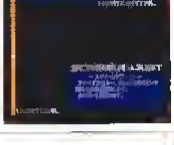
CALIBRATION アナログ入力の設定を行う

ステアリング、アクセル、ブレーキのIDOL値（操作が利き始める部分）とMAX値（操作が利き終わる部分）を調整します。▲▼で「STEERING」「ACCEL」「BRAKE」のいずれかを選んだら、「STEERING」はアナログ方向キーの◀か▶、「ACCEL」はRトリガー、「BRAKE」はLトリガーを任意の位置まで入力し、❷ボタンでIDOL値を決定します。続いて同様に入力し、❸ボタンでMAX値を決定しましょう。「STANDARD」を選択決定すると、初期設定に戻ります。レーシングコントローラも同様に設定可能です。なお上記の「CONTROLLER」でアクセル、ブレーキをボタンに設定した場合、デジタル入力となり、「CARIBRATION」の設定はステアリングのみとなります。



SCREEN ADJUST 画面の表示位置を調整する

テレビ（モニター）画面に対しての表示位置を調整します。▲▼で「VERTICAL（垂直位置）」を調整し ◀▶で「HORIZONTAL（水平位置）」を調整しましょう。調整が終了したら、❷ボタンで位置を確定させてください。



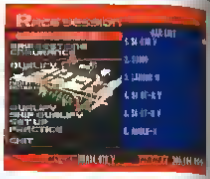

RACE SESSION
DRIVER TEST WORKS CUP OFFICIAL RACE EVENT RACE FACTORY LICENSE CUP MODE IS "CHAMPIONSHIP"
SINGLE RACE TIME ATTACK DUAL RACE AND MORE


Sega
GT
Homologation Special

レースの流れ

■各モードのレースの流れ

ここでは各モード（CHAMPIONSHIP、SINGLE RACE、TIME ATTACK、DUAL RACE）のレースセッションの流れを説明していきます。ライセンスをスムーズに獲得し、全レースを制覇できるよう、レースの仕組みをきちんと覚えましょう。

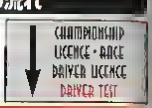


CHAMPIONSHIP

DRIVER TEST

「DRIVER TEST」の流れ

「DRIVER TEST」では、規定タイムをクリア（3位以内）すればトライハーライセンスを獲得することができます。さらに、トップタイムを叩き出せば「WORKS CUP」への出場権も手に入るのです。



1 テストスタート前

レギュレーション画面には、テストの合格ラインとなる規定タイム、使用コース、試験車（選択したメーカーの車）が表示されています。テストをスタートさせるには、↑↓で「START」を選択して❷ボタンで決定後、←→でミッション（AT／MT）を選択し、❷ボタンで決定しましょう。





2 テスト（レース画面の見方→P 72）

単走行でコースを1周し、規定タイムのクリアを目指します。ゴール後、規定タイムを上回った場合は「CLEAR（合格）」と表示され、ライセンス承認画面へ移行。規定タイムを下回った場合は「FAIL（不合格）」と表示され リザルト画面に移行します。





【テストをリタイヤする】

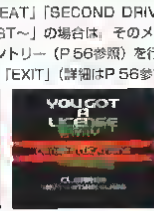
テスト走行中にスタートボタンを押すと、ポーズメニュー画面が表示。▲▼で「RETIRE」を選択してスタートボタンで決定するとリタイヤとなり リザルト画面に切り替わります（テストはもちろん不合格です）。テストを続ける場合は「CONTINUE」を選択決定しましょう。

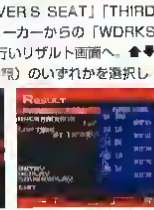


3 テスト終了

テストに合格するとライセンス承認画面となり、ドライバーライセンスを獲得できます。さらに、記録したタイムに応じて「FIRST DRIVER'S SEAT」「SECOND DRIVER'S SEAT」「THIRD DRIVER'S SEAT」のいずれかが報告。「FIRST～」の場合は、そのメーカーからの「WORKS CUP」出場権が得られます。その後、ネームエントリー（P 56参照）を行いリザルト画面へ。▲▼で「RETRY」「REPLAY」「SAVE REPLAY」「EXIT」（詳細はP 56参照）のいずれかを選択し❸ボタンで決定しましょう。なお、テストをリタイヤした場合は「RETRY」と「EXIT」のみ選択できます。







RETRY→テストを再トライする
REPLAY→リプレイを見る
テスト走行のリプレイを見ます。操作はP.46とほぼ共通ですが、ヒューを変更することはできません。
SAVE REPLAY→リプレイをセーブする（P.76参照）
EXIT→クラス選択画面（P.16参照）に戻る



ネームエントリーの方法

⬆⬇⬅➡で文字を選択し、❶ボタンで入力します（最大7文字まで入力可能）。「SPACE」で1角空き、「CLEAR」か❷ボタンで入力した文字の消去です。入力がひととおり終了したら、「END」を選択決定しましょう。

CHAMPIONSHIP

WORKS CUP/OFFICIAL RACE/EVENT RACE

「WORKS CUP」「OFFICIAL RACE」「EVENT RACE」の流れ

レース終了後の流れは異なるものの、それまでのプロセスがほぼ共通なのが、ここに挙げた3つのモードです。セッティングを無詰めでベストな車に仕立て上げ、一発勝負の予選で最速ラップを叩き出し、決勝でライバルたちを負かす——その流れを説明していきましょう。



1 予選スタート前

予選スタート前の画面には、レース名、使用コース　エントリーリスト（参加車両名）が表示されています。これらの情報を確認したら　⬆⬇で「QUALIFY」「SKIP QUALIFY」「SET UP」「PRACTICE」「EXIT」（詳細は右ページ参照）のいずれかを選択し　❶ボタンで決定しましょう。



QUALIFY→予選をスタートする

予選を開始します。選択決定するとミッション選択となりますので、◀▶で「AT」か「MT」を選択し、Ⓐボタンで決定しましょう。

SKIP QUALIFY→予選をパスする

予選をスキップ（不参加）します。選択決定すると「予選をスキップしますか？」と聞かれますので、OKであれば「YES」を選択決定しましょう（リザルト画面に進みます）。予選をスキップすると、決勝は最後尾からのスタートとなってしまいます。

SET UP→チューニング&セッティングを行う（P.73参照）

PRACTICE→練習走行を行う

周回数無制限の練習走行を行います。選択決定後 ◀▶でミッション（AT／MT）を選択し、Ⓐボタンで決定するとスタート。走行を終了する場合はスタートボタンでポーズメニュー画面を表示し ▲▼で「EXIT」を選択 スタートボタンで決定しましょう（予選スタート前の画面に戻ります）。

EXIT→レースを終了する

レースを強制終了します。選択決定すると「レースを終了しますか？」と聞かれますので、OKであれば「YES」を選択決定しましょう。「WORKS CUP」と「OFFICIAL RACE」はクラス選択画面（P.17、18参照）、「EVENT RACE」はレース選択画面（P.19参照）に戻ります。



2 予選（レース画面の見方→P 72）

単独走行でコースを1周し記録したタイムによってレースのスターティンググリッドが決まります。ゴールすると予選結果が表示され リザルト画面へと移行します。







【予選を強制終了する】

テスト走行中にスタートボタンを押すと、ポーズメニュー画面が表示。↑↓で「SKIP QUALIFY」を選択してスタートボタンで決定すると予選終了となり リザルト画面に切り替わります（決勝は最後尾スタートとなります）。予選を続ける場合は「CONTINUE」を選択決定しましょう。



ポールポジションを獲得すればボーナスが入る

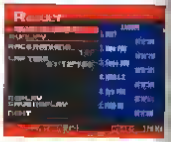
SuperGT INFORMATION

予選で最速ラップを記録するとポールポジションを獲得でき、ボーナス（金額はレースごとに異なります）が加算されます。最前列からのスタートはレースを勝つ上で非常に有利になりますので、予選用のセッティング（例えば最高速を高めるなど）を施し、ぜひとも狙ってみましょう。



3 予選終了後

予選が終了すると、ラップタイムとスターティンググリッドを確認できるリザルト画面になります。↑↓で「REPLAY」「SAVE REPLAY」「NEXT」（詳細は右ページ参照）のいずれかを選択し ○ボタンで決定しましょう。なお、予選を途中で終了させた場合は「NEXT」のみ選択することができます。



REPLAY→リプレイを見る（P.46参照）
SAVE REPLAY→リプレイをセーブする（P.76参照）
NEXT→決勝スタート前の画面に進む

4 決勝スタート前



予選終了後のリザルト画面で「NEXT」を選択決定すると、決勝スタート前の画面になります。⬆⬇で「RACE」「SET UP」「PRACTICE」「EXIT」（詳細は下記参照）のいずれかを選択し、❷ボタンで決定しましょう。

RACE→決勝をスタートする

決勝をスタートします。選択決定するとミッション選択となりますので、⬅➡で「AT」か「MT」を選択し、❷ボタンで決定しましょう。

SET UP→チューニング&セッティングを行う（P.73参照）
PRACTICE→練習走行を行う（P.57参照）
EXIT→レースを終了する（P.57参照）

2 決勝（レース画面の見方→P.72）

予選で獲得したグリットからスタートし、ライバルとバトルを繰り広げながら規定周回数（レースごとに異なります）を走破します。ゴールすると結果画面が表示、決勝は終了となります。





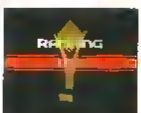


【決勝をリタイヤする】

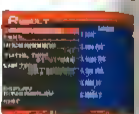
決勝走行中にスタートボタンを押すと、ポーズメニュー画面が表示。▲▼で「RETIRE」を選択してスタートボタンで決定するとリタイヤとなり、リザルト画面に進みます。決勝を続ける場合は「CONTINUE」を選択決定しましょう。



6 決勝終了後







決勝が終了すると、1～3位の場合はトロフィー、4～6位の場合は順が表示され、順位に応じた賞金が加算されます（リタイヤした場合はなし）。また、優勝した場合はディーラーでは購入できないプレミアムカーを獲得できます。その後、リザルト画面へと進みますので ▲▼で「REPLAY」「SAVE REPLAY」「EXIT」（詳細は下記参照）のいずれかを選択し Aボタンで決定しましょう。なお、決勝をリタイヤした場合は「EXIT」のみ選択できます。

REPLAY→リプレイを見る（P.46参照）
SAVE REPLAY→リプレイをセーブする（P.76参照）
EXIT→各レースの最初の選択画面（P.17/18/19参照）に戻る

【「WORKS CUP」「EVENT RACE」で優勝すると特典がある】

「WORKS CUP」と「EVENT RACE」では、優勝することでさらなる特典を手にすることができます。「WORKS CUP」で優勝すると、メーカーがチューニングしたワークスカー（レース仕様車）、「EVENT RACE」で優勝すると、レースの冠スポンサーからボーナスが得られるのです。

WORKS CUP→ワークスカーが手に入る

「WORKS CUP」で優勝すると プレミアムカーの代わりにレースで使用したワークスカーが手に入ります。市販車をベースにメーカーがレーシングチューンを施しているので、初期状態のセッティングでも高いレベルの走りが期待できます。なお、ワークスカーは売却やチューニングができません（セッティングは可能）。



EVENT RACE→スポンサーからのボーナスが入る

「EVENT RACE」で優勝すると、順位に応じた賞金が加算されたあと、レースの冠スポンサーからのボーナスが加算されます（スポンサーの名前が入ったレースのみ）。さらに、そのスポンサーがプレイヤーのレース活動を支援してくれるようになります（下記参照）。



スポンサーが付いていればレースで優勝するたびにボーナスが入る

SegaGT INFORMATION

スポンサーが付くと、レースで優勝するたびに（1度優勝したレースでもOK）そのスポンサーからボーナスがもらえます。所持金アップには欠かせない要素ですので、片っ端からスポンサーが付いたレースに勝利して、できるだけ多くのスポンサーを集めるようにしましょう。

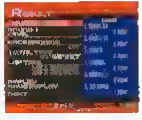


【決勝終了後のシリーズ戦の流れ】

「OFFICIAL RACE」の「CLASS CUP」と、「EVENT RACE」の数レースは、シリーズ戦（ポイント制で全戦終了した時点のポイントの合計でチャンピオンが決定）になっています。シリーズ戦の場合、決勝終了後のリザルト画面で順位に応じた獲得ポイント（下記参照）が表示され、ここで「EXIT」を選択決定すると、次のレースの予選スタート前の画面に進みます。この流れで最終戦まで戦い、最終戦終了時にポイント合計がトップに立っているとシリーズチャンピオンとなります。なお、順位ごとの賞金（連勝するとボーナス＝CHAIN BONUSが加算）とスポンサーからのボーナスは再戦終了後に入手できますが、プレミアムカーはシリーズチャンピオンにならないと入手できません。

順位によるポイント

1位＝9点
2位＝6点
3位＝4点
4位＝3点
5位＝2点
6位＝1点







CHAMPIONSHIP

FACTORY LICENSE

「FACTORY LICENSE」の流れ

「FACTORY」でより排気量の大きいオリジナルカーを製造するには、このトライアルをクリアしなければなりません。オリジナルカーでのみチャレンジ可能ですので、最速タイムを叩き出せるようにチューニングしておきましょう。

CHAMPIONSHIP
↓
GARAGE
↓
FACTORY LICENSE

1 トライアルスタート前



トライアルは、レースコースの一部分で行われます。走行中はコース図が表示されませんので、スタート前の画面でスタート地点とゴール地点を確認しておきましょう。この画面では、↑↓で「TRIAL START」「SET UP」「EXIT」（詳細は下記参照）のいずれかを選択し、❷ボタンで決定します。

TRIAL START→トライアルをスタートする

トライアルをスタートします。選択決定するとミッション選択となりますので、←→で「AT」か「MT」を選択し、❷ボタンで決定しましょう。

SET UP→チューニング&セッティングを行う（P.73参照）

EXIT→トライアルスタート前の画面に戻る

2 トライアル（レース画面の見方→P.72）

単独でコースの一定区域を走り、ゴールを目指します。最速ラップ（レース画面に表示された"FASTEST LAP"）を更新すると合格。更新できないと不合格になり、それぞれリザルト画面に進みます。







【トライアルをリタイヤする】

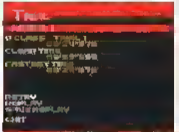
トライアル走行中にスタートボタンを押すと、ポーズメニュー画面が表示。◆◆で「RETIRE」を選択してスタートボタンで決定するとリタイヤとなり、リザルト画面に切り替わります（トライアルはもちろん不合格となります）。トライアルを続ける場合は「CONTINUE」を選択決定しましょう。



3 トライアル終了後

トライアルに合格すると「CONGRATULATIONS」のメッセージが表示後、リザルト画面となります。◆◆で「RETRY」「REPLAY」「SAVE REPLAY」「EXIT」（詳細は下記参照）のいずれかを選択し、❷ボタンで決定しましょう。なお、リタイヤした場合は「RETRY」と「EXIT」のみ選択できます。

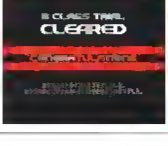




RETRY→トライアルを再トライする
REPLAY→リプレイを見る（P.46参照）
SAVE REPLAY→リプレイをセーブする（P.76参照）
EXIT→トライアルスタート前の画面に戻る

【5つのトライアルに合格すれば上位クラスのオリジナルカーの製造が可能になる】

トライアルを5つすべて合格するとファクトリーライセンスがもらえ　そのライセンスと同一クラスのオリジナルカーが製造できるようになります。B、A　SAとトライアルをクリアしていき　ワークスカーでも及ばないようなハイパワーなオリジナルカーを造り上げましょう。





SINGLE RACE

「SINGLE RACE」の流れ

予選と決勝から成る「SINGLE RACE」の流れは、「WORKS CUP」「OFFICIAL RACE」「EVENT RACE」の流れとほぼ共通です。細かいチューニングやセッティングはできないものの、あらかじめ用意された車のタイプを選ぶことができます。

1 予選スタート前



予選スタート前の画面には、クラス名、コース名、1～5位のレコード（全周回の合計タイム）、最速ラップが表示されています。↑↓で「QUALIFY」「SKIP QUALIFY」「PRACTICE」「EXIT」（詳細は下記参照）のいずれかを選択し、Ⓐボタンで決定しましょう。





QUALIFY→予選をスタートする

予選を開始します。選択決定後、ミッション（AT／MT）、セッティングのタイプ（GRIP／DRIFT＝右ページ参照）をそれぞれ←→で選択し、Ⓐボタンで決定しましょう。

SKIP QUALIFY→予選をパスする（P.57参照）

PRACTICE→練習走行を行う

周回数無制限の練習走行を行います。選択決定後、上記の「QUALIFY」と同様にミッション（AT／MT）、セッティングのタイプ（GRIP／DRIFT）をそれぞれ←→で選択し、Ⓐボタンで決定してスタートしましょう。走行を終了する場合はスタートボタンでポーズメニュー画面を表示し、↑↓で「EXIT」を選択、スタートボタンで決定します（予選スタート前の画面に戻ります）。



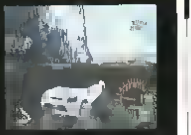
EXIT→レースを終了する

レースを強制終了します。選択決定後、「レースを終了しますか？」と聞かれますので、OKであれば「YES」を選択決定しましょう。コース選択画面（P.39参照）に戻ります。

「GRIP」と「DRIFT」の違い

SegaGT INFORMATION

「GRIP」は、コーナリング中のリヤの滑りを抑えたセッティング。「DRIFT」は、リヤを滑らせやすいセッティングが施されています。前者の場合、コーナーの進入時にきちんと減速すれば、4輪をグリップさせながらの安定したコーナリングが可能で、後者の場合、オーバースピード気味でコーナーに入っても、ドリフトしながら脱出することが可能です。どちらがベストとは一概には言えませんので、自分の好みのタイプを選択するといいでしょう。



2 予選(レース画面の見方→P.72)

単独走行でコースを1周し、記録したタイムによってレースのスターティンググリッドが決まります。ゴールすると予選結果が表示され、リザルト画面へと移行します。



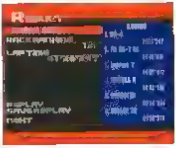


[予選を強制終了する]

予選走行中にスタートボタンでポーズメニュー画面を表示。↑↓で「SKIP QUALIFY」を選択してスタートボタンで決定すると、リザルト画面に進みます(決勝は最後尾スタートとなります)。

3 予選終了後

リザルト画面では、ラップタイムとスターティンググリッドを確認できます。↑↓で「REPLAY」「SAVE REPLAY」「NEXT」(詳細は下記参照)のいずれかを選択し、Ⓐボタンで決定しましょう。なお、予選を途中で終了させた場合は「EXIT」のみ選択できます。



REPLAY→リプレイを見る(P.46参照)

SAVE REPLAY→リプレイをセーブする(P.76参照)

NEXT→決勝スタート前の画面に進む

4 決勝スタート前



決勝スタート前の画面では、予選前と同様、クラス名、コース名、1～5位のレコード（全周回の合計タイム）、最速ラップを確認できます。▲▼で「RACE」「PRACTICE」「EXIT」（詳細は下記参照）のいずれかを選択し、Ⓐボタンで決定しましょう。

RACE→決勝をスタートする

決勝をスタートします。選択決定後、ミッション（AT／MT）、セッティングのタイプ（GRIP／DRIFT）をそれぞれ◀▶で選択し、Ⓐボタンで決定しましょう。

PRACTICE→練習走行を行う（P.64参照）

EXIT→レースを終了する（P.64参照）

5 決勝（レース画面の見方→P.72）

予選で獲得したグリッドからスタートし、ライバルとバトルを繰り広げながら規定周回数を走破します。ゴールすると結果画面が表示、決勝は終了となります。





[決勝をリタイヤ&リトライする]

決勝走行中にスタートボタンを押すと、ポーズメニュー画面が表示。▲▼で「RETIRE」を選択してスタートボタンで決定するとリタイヤとなり（リザルト画面に進みます）、「RETRY」を選択決定すると、レースを始めからやり直すことができます。

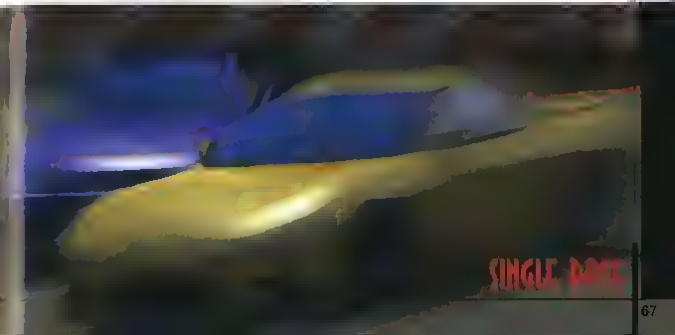
5 決勝終了後

決勝終了後、全周回の合計タイムが5位以内に入った場合はネームエントリー（P.56参照）となりエントリーが終了すると、全周回の合計タイムやラップタイム、ランキング表が表示されたリザルト画面に切り替わります（5位以内に入らなかった場合は直接リザルト画面に切り替わります）。↑↓で「REPLAY」「SAVE REPLAY」「RETRY」「EXIT」（詳細は下記参照）のいずれかを選択し、Ⓐボタンで決定しましょう。なお、決勝をリタイヤした場合は「RETRY」と「EXIT」のみ選択できます。





REPLAY→リプレイを見る（P.46参照）
SAVE REPLAY→リプレイをセーブする（P.76参照）
RETRY→予選から再トライする
EXIT→コース選択画面（P.39参照）に戻る



TIME ATTACK

「TIME ATTACK」の流れ

タイムアタックで記録したタイム（走り）をゴーストカーとして保存し、バトルすることが可能です。タイムアップを狙う際の目標にしましょう。また、「SegaGT」のホームページにアクセスすれば、そのゴーストカーデータ用ファイルをサーバーにアップロードすることもできます（詳細はP.47参照）。

1 タイムアタックスタート前



スタート前の画面には、クラス名、コース名、1～5位のレコード（全周回の合計タイム）、最速ラップが表示されています。↑↓で「TIME ATTACK」「SET UP」「FREE RUN」「EXIT」（詳細は下記参照）のいずれかを選択し、Aボタンで決定しましょう。

TIME ATTACK→タイムアタックをスタートする

タイムアタックを開始します。選択決定後、←→でミッション（AT／MT）を選択し、Aボタンで決定すると、ゴーストカーの設定（ON＝登場させる／OFF＝登場させない）を行うことになります。ここで「ON」を選択決定した場合、ゴーストカーデータ用ファイルの入ったメモリーカードが差し込まれた拡張ソケットの選択画面が表示。↑↓←→で選択し、Aボタンで決定後、出現させたいゴーストカーのファイルを選択決定すれば、タイムアタックがスタートします。なお、ファイル選択画面で「DELETE」を選択決定後、↑↓でファイルを選択し、Aボタンで決定すると、「消去しますか？」と聞かれます。ここで「YES」を選択決定すれば、選んだファイルが消去されます。







SET UP→チューニング&セッティングを行う（P.73参照）

FREE RUN→練習走行を行う

周回数無制限の練習走行を行います。選択決定後、上記と同様にミッション（AT／MT）、ゴーストカー（ON／OFF）の順に選択決定してスタートしましょう。走行を終了する場合はスタートボタンでポーズメニュー画面を表示し、↑↓で「EXIT」を選択、スタートボタンで決定します。

2 タイムアタック（レース画面の見方→P.72）

単独走行あるいはゴーストカーとの走行でコースを3周（直線コースの場合はスタートからゴールまで）し、最速ラップと全周回合計タイムのレコードを狙います。3周終了すると合計タイムとラップタイムが表示、タイムアタック終了となります。





【タイムアタックをリトライorリタイヤする】

タイムアタック中にスタートボタンを押すと、ポーズメニュー画面が表示。▲▼で「RETRY」を選択してスタートボタンで決定すれば、スタートからやり直すことができます。また、「RETIRE」を選択決定するとリタイヤとなり、リザルト画面に進みます。



3 タイムアタック終了後

全周回の合計タイムが5位以内に入ると、ネームエントリー（P.56参照）となり、エントリー終了後リザルト画面に切り替わります。この画面では、プレイヤーの成績（全周回の合計タイム、ベストラップ、ラップタイム）と1～5位のランキング&最速タイムを見ることができます。あとは、▲▼で「REPLAY」「SAVE REPLAY」「SAVE GHOST」「RETRY」「EXIT」（詳細は下記参照）のいずれかを選択し、Ⓐボタンで決定しましょう。なお、リタイヤした場合は「RETRY」と「EXIT」のみ選択することができます。







REPLAY→リプレイを見る（P.46参照）

SAVE REPLAY→リプレイをセーブする（P.76参照）

SAVE GHOST→ゴーストカーデータ用ファイルをセーブする

タイムアタックの走行データをゴーストカーとしてセーブします。選択決定すると、メモリーカード選択画面が表示されますので、↑↓←→で拡張ソケットを選択、Ⓐボタンで決定しましょう。その後、セーブ場所を選ぶことになります。新規でファイルを作成する場合は「NEW FILE」、上書きする場合はすでに存在するファイルをそれぞれ選択決定し、「セーブしますか？」か「上書きしますか？」に対して「YES」を選択決定すればOKです。ファイルを削除したいときは「DELETE」、ファイルの順に選択決定し、最後に「YES」を実行しましょう。なお、ゴーストカーデータ用ファイルの必要ブロック数は最大「15」です。





RETRY→タイムアタックを再トライする

EXIT→クラス選択画面(P.40参照)に戻る

DUAL RACE

「DUAL RACE」の流れ

レース前の設定では、選択したCAR DATAによって流れが多少変わってきます。「CHAMPIONSHIP」モードで手に入れた車を選んだ場合、チューニングやセッティングを行うことができます。

1 レース前



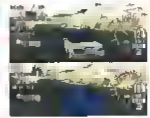
レース前の画面では、↑↓で「RACE」「1P SET UP」「2P SET UP」「EXIT」(詳細は下記参照)のいずれかを選択し、Ⓐボタンで決定しましょう。なお、「1P SET UP」と「2P SET UP」は、CAR DATA選択画面(P.42参照)で「MEMORY CARD」を選んだ場合のみ実行できます。

RACE→レースをスタートする

レースを開始します。選択決定後、CAR DATA選択画面(P.42参照)で「NORMAL」を選んだ場合はミッション(AT／MT)とセッティングのタイプ(GRIP／DRIFT＝P.65参照)を、「MEMORY CARD」を選んだ場合はミッションのみを選択決定します。1プレイヤー、2プレイヤーの順にそれぞれのコントローラの←→で選択し、Ⓐボタンで決定しましょう。

1P SET UP→プレイヤー1の車のチューニング&セッティングを行う(P.73参照)
2P SET UP→プレイヤー2の車のチューニング&セッティングを行う(P.73参照)
EXIT→RULE CONFIG画面(P.44参照)に戻る

2 レース (レース画面の見方→P.72)





2台でバトルを繰り広げながら、RULE CONFIG画面(P.44参照)で設定した周回数を走破します。どちらかが先にゴールするとレース終了となり、リザルト画面に進みます。なお、RULE CONFIGの画面で「LAG TIME」を設定した場合、そのタイム差がついた時点でレース終了です。

【レースをリトライor強制終了する】



走行中にとちらかのコントローラのスタートボタンを押すと、ポーズメニュー画面が表示。↑↓で「RETRY」を選択してスタートボタンで決定すると、スタートからやり直し、「EXIT」を選択決定すると強制終了となります(リザルト画面へ)。

3 レース終了後



両者の全周回合計タイムとベストラップが表示されたリザルト画面。プレイヤー1のコントローラの↑↓で「REPLAY」「SAVE REPLAY」「RETRY」「COURSE CHANGE」「EXIT」(下記参照)のいずれかを選択し、❹ボタンで決定しましょう。なお、レースを強制終了した場合は「RETRY」「COURSE CHANGE」「EXIT」が選択できます。

REPLAY→リプレイを見る(P.46参照)
SAVE REPLAY→リプレイをセーブする(P.76参照)
RETRY→同じコースで再トライする
COURSE CHANGE→コース選択画面(P.43参照)に戻る
EXIT→CAR DATA選択画面(P.42参照)に戻る

■レース画面の見方

各モードのレース画面の見方を説明します。モードごとに表示内容が多少異なるので　走行中に混乱しないようにきちんと覚えてください。なお、下の説明は「CLOSE VIEW」の視点を用いています。「DRIVER'S VIEW」では　画面上部にバックミラーが表示されます（DUAL RACE以外）。

DRIVE'S TEST／WORLD CUP（予選）／OFFICIAL RACE（予選）／EVENT RACE（予選）／FACTORY LICENSE／SINGLE RACE（予選）



●●区ラップタイム
●コース図と自車（■）の位置（FACTORY LICENSEではコース図自体が表示されません）
●走行中のラップタイム
●タコメーター
●スピードメーター
●ミッションのタイプ（AT/MT）と現在のギアポジション

WORLD CUP（決勝）／OFFICIAL RACE（決勝）／EVENT RACE（決勝）／SINGLE RACE（決勝）／TIME ATTACK



●現在の周回数／全周回数
●現在の順位／出走台数（TIME ATTACKでは表示されません）
●全周回の合計タイムのレコード
●最速ラップタイム
●コース図と自車（■）＆敵車（■）の位置（TIME ATTACKの場合　ゴーストカーが■となります）
●全周回の合計タイム
●手前の周回のラップタイム
●走行中のラップタイム
●タコメーター
●スピードメーター
●ミッションのタイプ（AT/MT）と現在のギアポジション

DUAL RACE



●現在の周回数／全周回数
●現在の順位／出走台数
●走行中のラップタイム
●コース図と1プレイヤーの車（■）＆2プレイヤーの車（■）の位置
●手前の周回のラップタイム（次の周回に入った直後に数秒間表示されます）
●タコメーター
●スピードメーター
●ミッションのタイプ（AT/MT）と現在のギアポジション
●1位（2位）とのタイム●（プラス表示が2位との差　マイナス表示が1位との差）。2位の車がゴールラインを通過した直後に数秒間表示されます

■SET UPの方法



「TUNING」（P.24参照）でパーツを購入し、装着していた場合、「CAR SELECT」（P.20参照）や一部のレースで表示される「SET UP」を実行することで、パーツを交換したり車のセッティングを調整することができます。▲▼で「CHANGE PARTS」「SETTING」「PARTS INFO」「SETTING INFO」のいずれかを選択し、Ⓐボタンで決定しましょう。

CHANGE PARTS パーツを交換する

装着中のパーツを外して別のパーツを装着します。レギュレーション（エンジン改造車は参戦不可など）やコースレイアウトに応じて交換していきましょう。なお、「WORKS CUP」やワークスカーでほかのレースに参戦した場合、この「CHANGE PARTS」自体は実行できますが、実際にパーツを交換することはできません（装着しているパーツの確認はできます）。

1 カテゴリーを選択決定する



交換するパーツのカテゴリーを選びます。▲▼で「ENGINE」「DRIVE TRAIN」「SUSPENSION」「BRAKE」「TIRE&WHEEL」「REDUCING WEIGHT」のいずれかを選択し、Ⓐボタンで決定しましょう。

2 パーツの種類を選択決定する



続いてパーツの種類を選びます。▲▼で種類を選択し、Ⓐボタンで決定しましょう。なお、その種類のパーツを購入していない場合、選択決定することはできません（種類名が暗く表示されています）。

3 パーツを付け替える



パーツを交換します。▲▼で交換したいパーツ（白文字で表示。現在装着しているパーツは黄文字で表示されています）を選択し、Ⓐボタンで決定しましょう。なお「NORMAL」は車を購入した時に装着されていたパーツです。

SETTING セッティングを行う

特定のパーツを装着することで、各部のセッティングを行うことができます。コーナーがうまく抜けれないときや、ライバルを抜けないときなどは、さまざな調整パターンを試してみましょう。

1 カテゴリーを選択してセッティングする



▲▼で「ENGINE」「TRANSMISSION」「SUSPENSION」「BRAKE」「TIRE」「DOWN FORCE」のいずれかを選択し、❷ボタンで決定すると、「ENGINE」と「SUSPENSION」以外はセッティング画面に切り替わります。「ENGINE」と「SUSPENSION」はさらにカテゴリー選択となりますので、同様の操作で選択決定しましょう。下記の説明内で特定のパーツ名を挙げていない項目は、基本的に「NORMAL」以外のパーツを装着していればセッティング可能です。なお、セッティングが終了して前の画面に戻る場合は、必ず「EXIT」を選択決定してください。❸ボタンで戻ると、調整したセッティングがキャンセル（前の設定のまま）になってしまいます。

TURBO BOOST(ENGINE)



ターボのブースト圧（エンジンの吸入空気圧力）を調整して馬力やトルクを上げます（ターボ搭載車のみ実行可能）。◀▶でレベル（装着しているパーツによって数値は異なります）を設定しましょう。

SC BOOST(ENGINE)



スーパーチャージャーのブースト圧を調整して馬力やトルクを上げます（スーパーチャージャー搭載車のみ実行可能）。◀▶でレベル（装着しているパーツによって数値は異なります）を設定しましょう。

TRANSMISSION



ギア比を調整して各ギア間のつながりを良くしたり、最高速や加速を高めます。▲▼で「1ST（1速）」～「6TH（6速）」or「7TH（7速）」、あるいは「FINAL」を選択し、◀▶で数値を設定しましょう。各ギアの数値を大きくした場合、最高速がアップしますがギアのつながりが悪くなって加速が落ち、数値を小さくした場合はその逆です。また、「FINAL」の数値を調整すると、各ギアの数値を均等に調整することができます。なお、「SPORT」を装着時は「FINAL」のみ、「RACING」を装着時は「1ST（1速）」～「6TH（6速）」or「7TH（7速）」まで各ギアごとの細かいセッティングが可能です。

SPRING RATE (SUSPENSION)



バネの硬度を調整して走行安定性を高めます。▲▼で「FRONT」か「REAR」を選択し、◀▶で数値を設定しましょう。「RACING」のサスペンションキットを装着している場合のみ実行可能です。

RIDE HEIGHT (SUSPENSION)



車高を調整して運動性能を高めます。▲▼で「FRONT」か「REAR」を選択し、◀▶で数値を設定。「SPORTS」か「RACING」のサスペンションキットを装着している場合のみ実行可能です。

DAMPER (SUSPENSION)



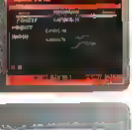
減衰力（バネの伸縮を抑制する力）を調整して操縦性を高めます。▲▼で「FRONT」か「REAR」を選択し、◀▶でレベル（装着中のサスペンションキットによって数値は異なります）を設定しましょう。

CAMBER (SUSPENSION)



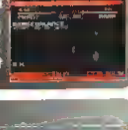
前後のタイヤのキャンバー角（車を正面あるいは後ろから見たときのタイヤの傾き）を調整してコーナリング性能を高めます。▲▼で「FRONT」か「REAR」を選択し、◀▶で数値を設定しましょう。

STABILIZER (SUSPENSION)



スタビライザーの強さを調整して、ロール運動性（コーナリング中の車の傾斜に対する抵抗力）を高めます。▲▼で「FRONT」か「REAR」を選択し、◀▶でレベル（1〜9）を設定しましょう。

BRAKE



前後のブレーキの効き具合を調整します。フロントに比重を置けば制動距離が短くなりリヤに比重を置けばコーナリング中の操作性が重くなります。◀▶でフロントとリヤの配分を設定しましょう。

TIRE



タイヤのゴムの硬さを変えてグリップ力を高めます。▲▼で「FRONT」か「REAR」を選択し、◀▶で種類（SOFT/MEDIUM/HARD）を設定しましょう。「RACING」タイヤを装着時のみ実行可能です。

DOWN FORCE



ダウンフォース（車を路面に押しつける力）を調整してグリップ力を高めます。▲▼で「FRONT」か「REAR」を選択し、◀▶でレベルを設定しましょう。ワークスカーや一部の市販車のみ実行可能です。

PARTS INFO 装着しているパーツの一覧を見る

現在装着しているパーツの一覧を確認できます。「CHANGE PARTS」（P 73参照）のカテゴリー&種類選択画面にもこの「PARTS INFO」が用意されていて、↑↓で選択し、Ⓐボタンで決定すれば見ることが可能です。



SETTING INFO セッティングの状態を見る

現在のセッティング状態の一覧を確認できます。↑↓←→で「NEXT」を選択し、Ⓐボタンで決定すれば次の一覧に進み、「BACK」を選択決定すれば前の一覧に戻ります。なお、「SETTING」（P 74参照）のカテゴリー選択画面にもこの「SETTING INFO」が用意されていて、↑↓で選択し、Ⓐボタンで決定すれば見ることが可能です。





■SAVE REPLAYの方法

各レースで走行を終了すると、その走行のリプレイをセーブすることができます（必要ブロック数は14）。セーブしたリプレイは、「REPLAY BOOTH」（P 45参照）でいつでも鑑賞可能です。

1 セーブしたいメモリーカードを選択決定してセーブする

「SAVE REPLAY」を選択決定すると、メモリーカード選択画面が表示されますので、↑↓←→で拡張ソケットを選択、Ⓐボタンで決定しましょう。その後、セーブ場所を選ぶことになります。新規でファイルを作成する場合は「NEW FILE」、上書きする場合はすでに存在するファイルをそれぞれ選択決定し、「セーブしますか？」か「上書きしますか？」に対して「YES」を選択決定すればOKです。ファイルを削除したいときは「DELETE」、ファイルの順に選択決定し、最後に「YES」を選択決定しましょう。





ミニゲームの遊び方

■お金と新たな車を手に入れよう

ここでは、ミニゲーム「ホモポケ」の遊び方について説明していきます。お金を貯め、車をゲットして、「CHAMPIONSHIP」モードに活かしましょう。なお、レース中の車の基本性能や育成モードのコマンド内容は、ミニゲームのダウンロード時に選んだメーカーによって異なります。

【ゲームの始め方】

右のタイトル画面でⒶⒷボタンを同時に押すと、以下のモードを選ぶことになります。↑↓で選択し、Ⓐボタンで決定しましょう。なお、各画面でⒷボタンを押せば、前の画面に戻ります



イクセイ キャラクターを鍛えてカップレースの勝利を目指すモードです（下記参照）。

クイックレース レースに参戦します。↑↓で走りたいコース（1～6）を選択し、Ⓐボタンでスタートしましょう（レースの遊び方はP 78参照）。

ストアハウス ミニゲームでエンディングを迎えたときにお金と車が保存されるハウスです。「CHAMPIONSHIP」モードに移す（P 35、36参照）となくなります。

サウンド ゲーム中の効果音の設定を行います。↑↓で「サウンドON」か「サウンドOFF」を選択し、Ⓐボタンで決定しましょう。

【「イクセイ」モードの遊び方】

「イクセイ」モードの目的は、カップレースに優勝して、本編では手に入らないスペシャルカーをゲットすることです。カップレースは全部で6回分用意されていて、各レース間は30日あります（右のチャート参照）。この間にアルバイトやオープンレースでお金を貯め、そのお金を使ってトレーニングし、キャラクターを育てていくことになります。育てたキャラクターのステータスはそのまま、レース時の車の性能となりますので、効率よくトレーニングしていきましょう。なお、第6回カップレースに優勝すると車が手に入り、すべてのカップレースに優勝すればさらにもう1台手にすることができます。

金「イクセイ」モードの流れ

スタート
……30日間
第1回カップレース
……30日間
第2回カップレース
……30日間
第3回カップレース
……30日間
第4回カップレース
……30日間
第5回カップレース
……30日間
第6回カップレース

各種コマンドの利用法

「イクセイ」モードでは、下記の5種類のコマンドを使ってゲームを進めていきます。↑↓で選択し、Aボタンで決定しましょう。

ステータス　ステータスを見る

プレイヤーの現在のステータスを確認します（各項目の意味は下記参照）。

HP	レース時のHPの数に影響します。
チカラ	レース時の車の最高速に影響します。
カシコサ	アルバイトやトレーニングを行った時のステータスのアップ率に影響します。
スバヤサ	レース時の車の操動スピードに影響します。
タイチョウ	ケガをする確率に影響します。
オカネ	現在の所持金です。

トレーニング　トレーニングをしてステータスアップを図る

トレーニングでキャラクターのステータスアップを図ります。↑↓で実行したいトレーニング（メーカーごとに6種類ずつ）を選択し、Aボタンで決定しましょう。なお、トレーニングにはお金が必要です。

アルバイト　アルバイトをしてお金を稼ぐ

アルバイトでお金を稼ぎます。↑↓で実行したいアルバイト（メーカーごとに3種類ずつ）を選択し、Aボタンで決定しましょう。アルバイトをすると、ステータスの「タイチョウ」が大きく下がります。

キュウヨウ　休養をとって体調をアップさせる

ステータスの「タイチョウ」を回復します。アルバイトやトレーニングを行うと「タイチョウ」を下がり、身体を壊して入院する可能性がありますので、「キュウヨウ」を取って回復するようにしましょう。

オープンレース　レースに参加して賞金をゲットする

次回のカップレースと同じコースでレースをします。3位以内に入れば賞金を獲得することができます（レースの遊び方は下記参照）。

【レースの遊び方】

↑↓←→↖↗↙↘で車を移動し、Aボタンでアクセル、Bボタンでブレーキです。選下位からスタートし、前車を次々にパス。数カ所に設けられたチェックポイントを通過しながら、制限時間内にゴールしましょう。

画面の見方



❶現在の順位
❷制限時間。0になるとリタイヤとなります。コースに落ちている時計マークを取ったり、チェックポイントを通過することで増えます。
❸HP。障害物に激突したり、壁に挟まれると減り、0になるとリタイヤとなります。コースに落ちているハートマークを取ると増えます。

最新情報いっぱい! SEGAのインターネットサイト!

ドリームキャストなら簡単接続でインターネットの世界へ! 楽なネットサーフィンで最新情報を入手しよう!!

ドリームキャストネットワークユーザーのホームグラウンド

【ドリームホーム】
新作ネットワークゲーム情報やネットワーク事務局からの大切なお知らせなどが集まります。

http://www.dricas.ne.jp/

ドリームキャストオンラインマガジン

【ドリキャス】
連載マンガやバラエティに富んだユニークな企画満載のオンラインマガジン。常に進化するドリキャスホームページは要チェック!!

http://www.dricas.com/

SEGA公式ホームページ

【セガ エンターテイメントユニバース】
ドリームキャストやパソコンでSEGAのホームページにアクセス! インターネットで幅広いエンターテイメント情報を入手しよう!

http://www.sega.co.jp/

ドリームキャストでゲームが買える!!

【ドリームキャスト ダイレクト】
ドリームキャストのネットワーク機能を使った、便利で簡単なインターネットショッピングサービスです。

新作ソフト予約開始案内予約すれば発売日に届きます

http://www.d-direct.ne.jp/

ご購入に関するお問い合わせ先 ゲームの内容や攻略法等…に関するお問い合わせにはお答えしておりません

ドリームキャスト専用ディスクは返品できません 万が一破損がございましたら、Dreamcastサポートセンターまでお問い合わせください。

Dreamcast サポートセンター 受付時間 月～金(除く祝日) 10:00～17:00 フリーダイヤル 0120-258-254

携帯電話およびPHSではフリーダイヤルは利用できません。一般の電話からお掛けください。

株式会社セガ・エンタープライゼス
本社〒144-8531 東京都大田区羽田1-2-12

Patents: U.S. Nos. 6,342,884/6,454,652/6,547,672 Europe No. 80244 Canada No. 1,183,276
Hong Kong No. 88-4302, Singapore No. 88-155 U.K. No. 1,535,999

ACCESS 株式会社アクセス

Easy Communication on Everywhere. Java 技術を搭載 NetFront® JV-Lite®

■本ソフトウェアのユーザーズマニュアル等は、株式会社アクセスに帰属しています。及びJava仕様準拠モジュールJV-Liteを搭載しています。●NetFront及びJV-Liteは株式会社アクセスの日本国、および他国における登録商標です。●Java及びすべてのJava関連の商標及びロゴは、米国及びその他の国における米国Sun Microsystems, Inc.の商標又は登録商標です。●文中の会社名、商品名、各社の登録商標または登録商標です。●本ソフトウェアでは、NECのフォントを使用しています。●This software is based in part on the work of the Independent JPEG Group ●本ソフトウェアでは、Dream Flyerのメール受信機能を搭載しています。Dream Flyerは(株)コラボのトレードマークです。●本ソフトウェアを構成する権利は、各社毎の個別許諾に帰属です。

SEGA GT HOMOLOGATION SPECIAL MANUAL BOOK

© SEGA ENTERPRISES, LTD. 2000
株式会社 セガ・エンタープライゼス

http://www.sega.co.jp/

HDR-0054